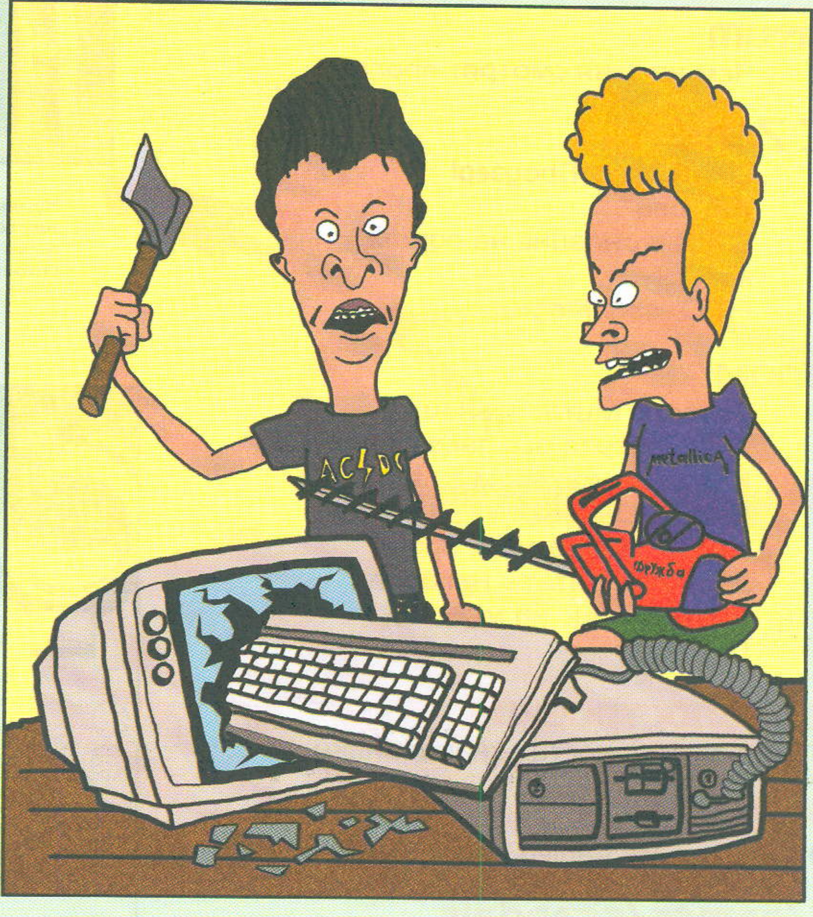


журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#5/99
www.xakep.ru
Прирожденные убийцы
RUS
ПЯТ 04 ИЮН 11:04
YES
NO
CLR
Позвони мне на мобилу!
Перехват пейджеров
Как стать хакером за 15 минут
Хакнутая подземка II
Слово о полку некромантском

Команда

Вот придумали рубрику-то! Нет, ну это, конечно, прикольно, чтобы просветить тебя, кто мы есть такие, какие мы крутые перцы и все такое, да вот только даже не знаю, что о себе рассказывать-то.
Короче, однажды сидим мы с Дени и с нашим старшим бакенщиком Игорем в каком-то баре, пьем пиво. Дени нам с упоением заливает про то, как он там в какой-то игрушке кого-то круто замочил в обход правил, а мы с Игорем всю эту бодягу слушаем и с умными лицами на физиономиях изредка вставляем что-то типа «ну да!» или «да ну!». Вообще, мы все разные люди. Дени — фанат всяких там Кваков, Мехов, Хиросов и подобного. А самое главное, что ежели его хорошенько подпоить пивом, то он бакланит о разном скандальном или нестадартном, что в игровой индустрии и вообще в играх есть, и тут если врубишься, о чем очередная телега, то закачаешься. Игорь — наш главный приколист, душа компании. После кружки пива начинаются такие приколы, что мы с Дени со стульев падаем. Я же все время увлекался всякими криминальными путями использования компа, да и в жизни тоже не особо любил правильности. Халявщик я, честно говоря. Платить за что-либо — ненавижу! Вот и получается, что когда мы начинаем все вместе базарить, то каждый о своем. Дени о взломе Хиросов, я о взломе автомата, продающего Кока-колу, а Игорь издевается над нами обоими. Ну, пожалуй, только одна тема нас объединяет — девчонки... Так, отвлекся, о чем это я? А! Ну, короче, сидим мы в этом баре, и чувствую я, что компашка у нас такая подобралась, что нам бы еще вместе что-нибудь сварганить, журнал какой-нибудь, вот было бы круто! А то в тех журналах, в которых мы работаем, ни одну прикольную статью не пропустят, зарежут на корню и тебя самого за нее с потрохами слопают. Ну я и говорю: «Мужики, а давайте, типа, как бы, свой magazine создадим? Такой, прикольный, безо всего этого отстоя, который во всех остальных журнальчиках. Чисто по-корифански будем пацаном всякие вещи рассказывать. Дени — по фишкам всяким в играх, а я о хаке. Что думаете?». И понеслось! Часа четыре мы обсуждали, как создать такой журнал и будет ли его хоть кто-то покупать. Когда пропустили еще по 3-4 кружечки пива, стало понятно, что журнал мы все-таки сделаем, хоть и проблем у нас будет немеряно. Естественно, такое издание будут презирать все остальные журналюги, привыкшие каждого куста бояться и только на других пасть разевать умеющие. Конечно же, нас будет ненавидеть большинство производителей игр и софта, потому что писать бодягу типа «как все круто в вашем Windows!» никто не собирается. Дени вопил, что нас закроют в первый же день, я орал, что нифига подобного — месяц продержимся, и вообще люди давно ждут такой журнал и мы его сделаем любыми путями, ну а Игорь нас послушал-послушал и решил, что всеми проблемами будет заниматься он, а мы с Дени будем создавать саму натуру, то есть концептуальное наполнение — так это называется.



Ну, на следующее утро, часам к девяти, мы уже притаранились на MTV, чтобы сделать Бивня и Задхеда на обложке, потому что на тот момент мы были уверены только в одном: на обложку надо ставить именно этих двух крутых перцов, и тогда все получится зашибись. А через неделю начали собирать команду. РекрутировалиНабрали целую банду таких же беспредельщиков, как мы, и наметили выпуск первого номера на февраль. То, как мы мучались, чтобы выпустить первый номер, я рассказывать не буду. Скажу одно: если бы не наши друзья в журнале «Страна Игр», то хрен бы чего у нас вышло. Они нам, надо правду сказать, здорово помогли: и рекламу нашу разместили, и в издательство свое взяли.
Да что сделано, то сделано. Было трудно, но, как нам всем кажется, журнал у нас получился классный. И в таком же русле, тогда под пиво раз и навсегда определенном, мы будем продолжать его делать.

Сергей Покровский
при идейной поддержке Дениса Давыдова и Игоря Пискунова.



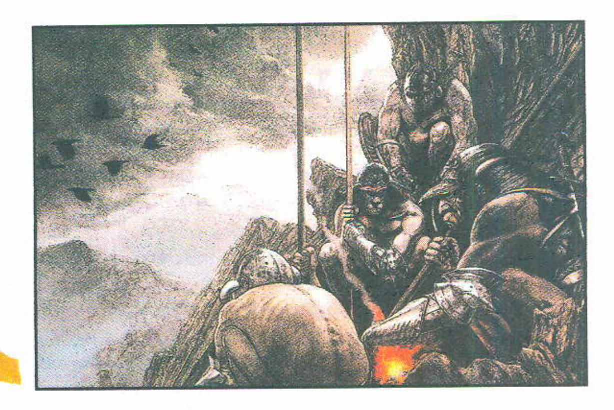
Ну, поехали! После того как X написал в 3-м номере о том, как хакнуть Бутаританское метро, мы получили кучу писем от жителей другой страны - Мутаритании. Эта статья и стала воплощением этих писем.

Стр. 24



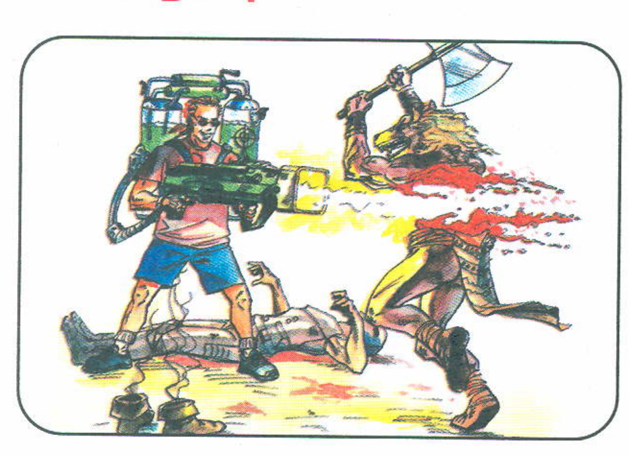
Вот эти продвинутые ребята и использовали более серьезные методы, о которых сообщать мне не хотели. Но после применения пыток, патент на которые я купил у Генриха Гестапо, они раскололись.

Стр. 31



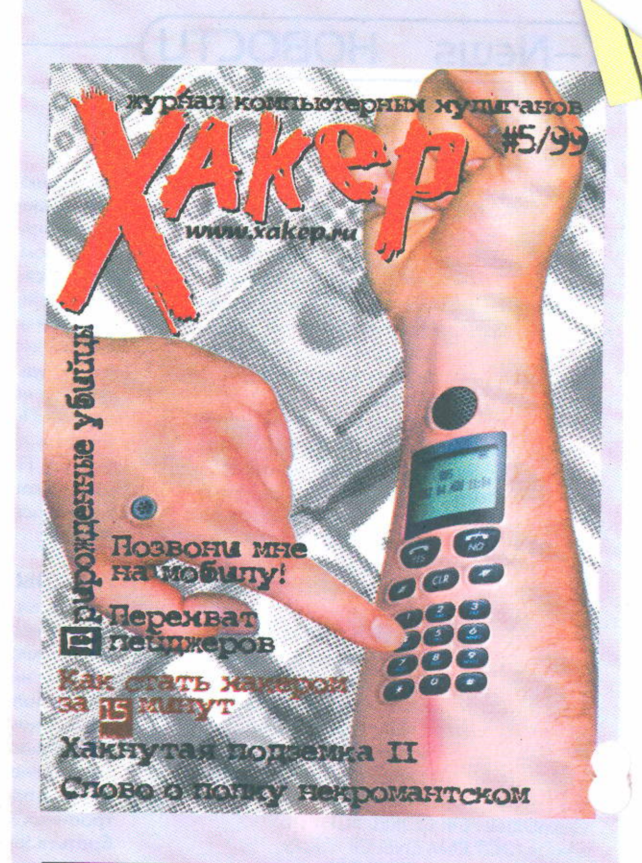
Прикол состоит в том, что на самом деле все, абсолютно все компьютерные РПГ являются явным или прикрытым манчкинизмом. Кто стал бы играть в РПГ, где нет развития персонажа? Никто. Да и я бы не стал.

Стр. 57



Здравствуй, милый ребенок. Я, в лице и от имени покойного Шикеля Грубого, высказываю искренною надежду на то, что твои родители достигли совершеннолетия. А значит, они полностью отдавали себе отчет в том, зачем и почему они допустили тебя к чтению этой статьи.

Стр. 80



РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый игровой редактор*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Сергей Радионов — *озеленитель*
Алена Скворцова — *администратор*

ART

Иван Солякин — *дизайн и верстка*
Сергей Радионов — *обложка*
Дмитрий Курзенков — *Web design*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Мнение редакции не обязано совпадать с мнениями авторов. Редакция не несет ответственности за те моральные и физические увечья, которые вы или ваш комп можете получить, руководствуясь информацией, почерпнутой из статей номера.

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений в номере.

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 2343

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ
по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Толкинутый вирус?!

Все-таки толкинутые — это страшная сила. Как я думаю, тебе должно быть известно, брат кул-хацкер, толкинутые — это безбашенные любители рулезного произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец». И на почве своей толкинутости эти толкинутые способны на все что угодно. Например, могут без проблем написать вирус. Правда, очень странный.
Заражающий файлы популярного графического пакета Corel Draw вирус получил имя «CS.Gala». Принцип работы этого «уникального» вируса сродни тому, какой применяется при написании макровирусов для всеми любимого M$-Office. Только у Офиса основа — макросы, а у CS.Gala — скрипт-язык, имеющийся внутри Corel'a. Но суть одна.
Фишка в том, что у этого вируса достаточно «бедная» аудитория, и сам по себе вирус чисто «образовательный». Он проявляется 1 раз в году, 6 июня, выдавая на экран сообщение типа «Здесь был Вася». Внутри файлов-скриптов Corel'a вирус обозначает свое начало и конец следующими комментариями: REM ViRUS GaLaDRieL FOR COREL SCRIPT bY zAxOn/DDT REM END OF ViRUS GaLaDRieL bY zAxOn/DDT.
Нет, если так пойдет и дальше, то скоро появятся вирусы, заражающие .jpg и .gif, и тогда придется даже перед просмотром порнухи надевать презерватив. В общем, что будет, когда этот поклонник прекрасной Галадриэли решит сделать что-то посерьезнее, никто не знает. Лично я уже начал делать BackUp. А ты? — А.К.

Много ума не нужно

При ежедневном чтении отчетов о сломанных сайтах и о дырках в системах безопасности, складывается впечатление, что для получения важных паролей нужно иметь хакерскую практику в течение десяти лет. Оказывается, все гораздо проще. Как выяснилось в результате исследования, способы проникновения в системы до боли просты. Первый популярный способ — представиться другим лицом и начать плакаться, что накрылся диск компьютера. По крайней мере, телефоны вы получите точно. Злоумышленник узнал имя законного пользователя с помощью автоматического секретаря, который продиктовал имена всех сотрудников.
Атаки оказываются успешными исключительно благодаря услужливости и вежливости сотрудников. Точно так же, как люди автоматически придерживают дверь в подъезд с кодовым замком, когда кто-нибудь идет следом за ними, так и многие сотрудники часто, не задумываясь, предоставляют информацию, достаточную для доступа к секретной информации.
Стоит вспомнить еще один случай, когда студент проводил опрос на стоянке возле здания управления одной крупной промышленной компании. Он говорил своим респондентам, что пишет курсовую работу на тему о неудачном выборе пароля. Попутно он выяснял и сам пароль, и информацию, достаточную для того, чтобы узнать идентификатор пользователя.
Другой пример подлога — получение хакером номера телефона, на единицу отличающийся от номера модемного пула местного банка. Компьютер был запрограммирован на выдачу того же экрана регистрации, что и у банка. Время от времени кто-нибудь набирал номер неправильно и попадал на номер хакера, вводя логины и пароли. Потом сеанс обрывался, и пользователь просто полагал, что произошла ошибка. После чего даже не вспоминал об инциденте.
Учите психологию! — И.П.

Хакеры на службе Дяди Сэма

Как это ни прискорбно, но приходится констатировать, что войны приходят и уходят, а кушать хочется всегда. Наверное, поэтому никого особенно не удивило решение большого президента Билла (не Гейтса) начать войну против Югославии в Киберпространстве. Для такой столь ответственной работы правительство США решило привлечь патриотически настроенных Хакеров. Наших заокеанских братьев (ренегаты они или нет, они нам все равно — братья) планируется использовать для того, чтобы попытаться найти счета Милошевича и снять деньги с этих счетов. В общем, глобальный план оставить недруга-президента на бобах. Типа ты спер бабки у своего народа (в этом-то никто не сомневается), а мы сопрем все барабульки у тебя, так что захочешь наворовать еще — заключай с нами мировую.
Гениальный, без шуток, план. Вот только как бы не получилось наоборот. Сеть в Югославии не пропадет. Каналы пообещали не обрубать. За них как-никак деньги «уплочены». Хотя наверняка за всем трафиком следят, но для умного хакера это все не проблема. — А.К.

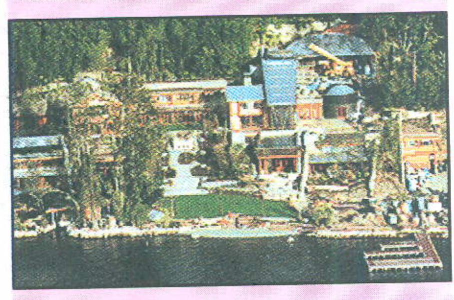
Переломанный ICQ

Команда, написавшая эту популярную программу, уже, наверное, прокляла тот день, когда занялась ею. Как недавно выяснилось, ICQ хранит свои пароли в совершенно открытом виде. И уже написана утилита, способная этот пароль получить (http://www.encrsoft.com/products.html#icqpass). Чтобы хоть как-то повысить безопасность ICQ, выпущена утилита, шифрующая все сообщения. Длина ключа в незарегистрированной версии ограничена 8 битами. Тут же лежит и кракер 8-битной версии, находящей пароль простым перебором (http://www.encrsoft.com) — И.П.

Дом, который построил Гейтс

Не секрет, что всеми любимый председатель Билл имеет большую склонность к различным техническим «фенечкам», называя их на свой буржуйский лад «инновации». Совершенно понятно, что если он такой крутой, то и жить он должен в не менее крутом доме.
И на самом деле. Сегодня Билли обретается в домике (или, если угодно, дворце) на берегу озера в окрестностях г. Сиэтл.

Дом Билла Гейтса.
Информация к размышлению:
Общая площадь дома: 20 тыс. кв. футов
Число комнат в главной части дома: 20
Емкость гаража: 30 машин
Примерная стоимость: 60 млн. $
Главная особенность: супер-пупер-мега



дом, начиненный разной электроникой по самое не балуйся. Все приспособления, да и сам «дом» обладают «интеллектом». Но если дом БГ уже построен и теперь, если ему что и взбредет в голову (например, дать печкам да холодильникам еще по одному IP-адресу), то домишко придется перестраивать, а это дело хлопотное.
То ли дело японские умельцы. Они предложили проект дома 21 века. Домик пока «Under Construction», но заказы можно делать хоть сегодня. Были бы бабки.

Дом XXI века. «Японский проект».
Информация к размышлению:
Наличие внутри дома локальной сети: да. С применением волоконной оптики.
Доступность Internet: абсолютная. Из любой точки дома, где есть терминал, т.к. внутренняя локальная сеть имеет непосредственный выход в Inet.
Прием телевизионного сигнала: цифровой. По сетям кабельного телевидения.
Ключевой элемент системы: беспроводный терминал, размер с сегодняшний «рубильник». С его помощью можно удаленно позвонить в свой домашний холодильник и спросить, «че ты хошь?» или «че те надо?», а также сделать массу других полезных вещей.
Примерная стоимость: на 5-10% больше, чем стоимость обычного дома (квартиры).
Примечательные особенности: легко делается так, что при входе в неосвещенную комнату свет включается сам собой или по команде голосом. Унитаз может автоматически определить вес седока и измерить количество сахара в моче (очень нужная фенька для диабетиков).
В общем, как любит говорить один мой друг: «Это вам не в тапки мочиться». — А.К.

Еще в туалете чего-нибудь поставьте

Фирма HNC Software, осуществляющая контроль за использованием более чем 260 млн. кредитных карточек, готовит к

запуску новую службу контроля. Причем компания оборзела настолько, что представляет ее как невиданное достижение на поприще борьбы с мошенничеством с кредитными карточками в Internet. Для каждой транзакции будет вычисляться вероятность наколки, а торговцы смогут устанавливать порог на обслуживание. Но это фигня. Главное, что компания будет запоминать, какие продукты заказывал тот или иной пользователь, что именно смотрел на Web-узле. Скоро нельзя будет без контроля сходить в туалет пописать. — И.П.

База, я Opera. Взлетаю!

Когда есть две силы, всегда найдется третья, которая сумеет вклиниться между ними и собрать самые сливки. Конечно, самые популярные в мире браузеры — IE и NN/NC, но и у маленькой, как в прямом смысле (по размерам самого браузера), так и в переносном (по размерам делающей его компании), Opera'ы есть свои поклонники и даже свои покупатели. Норвежская Opera Software с гордостью раструбила на весь мир, что именно ее технология будет встроена в системы развлекательного назначения для пассажиров самолетов.

Технология найдет свое применение в встраиваемом оборудовании, которое монтирует в спинки кресел компания Den-O-Tech. Эта Den-O-Tech планирует в ближайшие несколько лет оснастить своими устройствами 4500 самолетов разных производителей.

Представь, летишь ты в самолете Аэрофлота (кошмарный сон), а в спинке кресла, что перед тобой, экранчик, а на нем Opera поет :)). — А.К.

Белый дом в дауне

На сей раз над www.whitehouse.gov поглумились китайские товарищи. Уж очень сильно их рассердила НАТО-вская бомбардировка их посольства в Югославии. Пресс-секретарь Белого дома подтвердил, что они были вынуждены выключить узел на 24 часа, после того как «были попытки... вторжения в систему». Любопытно, они что, не в состоянии повесить whitehouse.gov на какой-нибудь сервак по Macintosh'ам, которые практически никто не умеет ломать. В любом случае, технология у них должна быть. Не могут же они так беспардонно лажаться с регулярностью раз в 2-3 месяца. — А.К.



От любви до ненависти...

Компьютерные системы научились определять эмоциональное состояние человека. Сейчас идут эксперименты с различными детектирующими системами от обычных аудиовизуальных устройств до сенсоров, которые работают по принципу детектора лжи с использованием показателей частоты сердцебиения, дыхания и прочих физиологических параметров человека. Детекторы смогут определить изменение в силе эмоций и правильно определяют состояние человека в 80% случаев. Компьютеры не могут отличить только одного — любви от ненависти. Сильные чувства рождают сходные физиологические эффекты. — И.П.

Под покровом ночи

Училка Кэтти Джонсон была несказанно удивлена, обнаружив, что худшие ученики класса, которым она лично вкатала не одну пару, закончили четверть на одни пятерки. Официальные представители школы в штате Колорадо утверждают, что компьютер, используемый ими для ведения ведомостей успеваемости, по крайней мере 30 раз за месяц подвергался несанкционированному доступу. Четыре ученика переправляли свои отметки с двоек на пятерки. Прокололись на малом — учителя заметили, что время изменения данных в журнале приходится на глубокую ночь. Самый главный хакер получил по шапке, остальным вкатали по выговору. Ну и дураки. Надо было молчать, как Зоя Космодемьянская, и ничего бы не доказали. — И.П.

Газета.ру на исконном русском

Известный андеграундный (в смысле подземный) сайт www.fuck.ru (славный своей исконно русской нормативной лексикой) обзавелся новым дизайном. Очень похожим на дизайн сетевой ежедневной Газеты.ру (www.gazeta.ru). Редакция X провела небольшое расследование. Информированный источник показал, что изначально дизайн делался Темой Лебедевым (www.tema.ru) именно для Fuck'а, но потом был перекуплен Газетой. Естественно, «Новости из-под земли» не могли это оставить просто так, и они сами сделали себе дизайн, удивительным образом напоминающий дизайн Газеты.ру. Еще один информированный источник в самой Газете по секрету сообщил, что они серьезно рассматривают возможность подачи иска против Fuck'а в Международную Ассоциацию по Защите Авторских Прав в Интернете и еще один иск в Комитет по Вопросам Дизайна и Контента Сайтов Интернет. Хотя уже сейчас SkeLeTroN, создатель сайта fuck.ru, похоже подсел на измену. На свой день рождения, 5 июня, в «Титанике», он пригласил людей из Газеты.ру и,



подпаивая немереным количеством алкоголя, пытался с ними подружиться и уговорить не подавать иски.

Мы обязательно будет держать руку на пульсе и ногу на горле и сообщим, если будет принято какое-либо решение по этим искам. — А.К.

Харакири за копирование mp3

Как приятно послушать на работе файлы в mp3. Но одному японскому самураю не повезло. Он занимался тем, что выкладывал в Сеть музыкальные записи в mp3, и к нему вломилась полиция. Местные газеты сообщают, что подозреваемый в пиратстве во всем сознался. Такой арест — первый в Японии, которая развернула кампанию против пиратства в начале года. Закон об авторском праве запрещает распространение музыкальных записей через Web без согласия держателя авторских прав и предусматривает санкции в виде штрафа размером до 3 млн. йен (24 500 дол.) и лишения свободы на срок до трех лет. Главный стукачок у полиции — Японское общество защиты прав авторов и композиторов (Japanese Society for Rights of Authors and Composers, JASRAC). Оно отыскивает узлы с mp3 и присылает имена их владельцев полиции. — И.П.

Ну и рожа у тебя, Шарапов

Примерно так могла бы сказать новая система распознавания лица человека, будь она в МУРе в те годы. Система TrueFace ID позволяет за несколько секунд идентифицировать лицо человека в базе данных из десятков тысяч изображений. Она снимает лицо на видеокамеру и точно идентифицирует человека по базе данных. Система предназначается для аэропортов, казино, систем безопасности магазинов и других приложений, где требуется быстрая обработка изображений большого количества людей. Система TrueFace ID работает под Windows 98 и NT на компьютерах с процессором Pentium с тактовой частотой не менее 200 МГц. Новая технология сделает реальнос-

тью полный контроль за обществом. Стоит зайти в магазин или любое другое общественное место, как полиция уже знает, где вы, и спешит на встречу. В моду среди криминальных элементов снова войдут наклеенные бороды, носы и парики. Более подробную информацию о компании Miros и ее разработках можно найти по адресу http://www.miros.com. — И.П.

Воруем потихоньку

Доблестная московская милиция сообщает, что все больше и больше становится в Первопрестольной «кредитно-финансовых махинаций с использованием глобальных телекоммуникационных сетей» (а именно Internet). Итак, чем же зарабатывают себе на банку пива братья кул-хецкеры? Просто тырят с недостаточно защищенных банковских систем деньги на собственные или подставные счета. За прошлый год в Москве было зарегистрировано 15 таких случаев (сумасшедшее число). Причем примерно в 70% случаев в деле замешаны служащие банков. Т.е. тырят то, что плохо лежит. Ломают те системы, которые знают, как сломать.

Наибольшей любовью пользуются, естественно, on-line'овые магазины. Добрые банковские клерки говорят своим подельникам номер кредитки, а те, используя этот номер, покупают все, что захотят. Особенно нашу милицию возмущает тот факт, что в Сети есть сайты, которые в подробностях содержат описание процесса «воровства». Но применить какие-то меры воздействия к владельцам сайта абсолютно не представляется возможным. Нет таких законов. И вообще, киберспейс, не регулируемая зона (ну... почти не регулируемая).

Ведь на самом деле, наступи ты кому-нибудь очень сильно на мозоль, скорее всего, никто не станет обращаться в милицию. Наймут другого умельца, а потом по известному адресу приедет компания крепких ребят из «охраны».

Но самые приятные вещи делают «новейшие» русские (обанкротившиеся «новые» русские) банкиры. Просвещенные в компьютерных технологиях пацаны переводят деньги на свои подставные счета. В разные там дочерние фирмы. После чего делают финт ушами и говорят «опаньки»! А мы банкроты.

А вот таких кидал как раз и надо искать, ловить и пороть. А то все гоняются за бедными пареньками, которым надо-то всего ничего — пачку Durex'а да десяток ящиков пивка. Бесплатно. — А.К.

Печатаем деньги

Неоригинальная мысль печатать деньги на цветных принтерах и ксероксах приходила в голову не только тебе. Секретная служба Министерства финансов США начала отмечать резкий рост распространения фальшивых денег, произведенных с применением такой техники. Этот класс поддельных банкнот даже получил особое название — P-note. Технология дошла до такого уровня, что для создания фальшивки не требуется особого искусства или опыта. Сканируй да печатай, пока бумага есть. Количество таких поддельных купюр постепенно растет: от 5% в 1995 году до 74% в 1998 году. Приблизительно в 17% случаев в изготовлении P-note, оказывается, замешана падкая на халяву молодежь. — И.П.

Конец пиратским дискам?

С 1 июня в столице запрещается реализация видео и аудио продукции, а также компьютерных информационных носителей с рук и лотков, с автомашин, не имеющих специального оборудования, в электропоездах Московской железной дороги и с лотков в вестибюлях и подземных переходах столичного метрополитена. Соответствующее распоряжение принято правительством Москвы. Для борьбы с «пиратским» рынком планируется ввести специальную идентификационную марку на видео— и аудиокассеты, компакт-диски, которая будет подтверждать легальность их производства и качество.

Но на этом правительство Москвы не остановилось. С 1 июля в Москве запрещается реализация аудио и видео продукции, а также компьютерных информационных носителей эротического содержания. Такая продукция будет продаваться в специализированных торговых предприятиях, отобранных префектурами города.

Пошто же так?

Но ведь и вправду, воруют. Причем, не только в России. Согласно отчету BSA

Страна	Уровень пиратства в 1998 году	Уровень пиратства в 1997 году
Вьетнам	97%	98%
Китай	95%	96%
Оман	93%	93%
Ливан	93%	93%
СНГ (без России)	93%	92%
Россия	92%	89%
Индонезия	92%	93%
Болгария	90%	93%
Бахрейн	89%	89%
Кувейт	88%	88%

Правда, в целом мировые потери от пиратства уменьшились с $11 млрд. 440 млн. в 1997 году до $ 10 млрд. 976 млн. в 1998 году. — И.П.

Силиконовая долина. Версия 1999

На 8 июля намечено торжественное открытие малазийского города Cyberjaya. Который должен стать чем-то вроде местной Кремниевой долины. На этот городишко были потрачены несколько миллиардов долларов. В основном стараниями их премьер-министра, мужика по имени Махатир Мохамед.

Городок является частью малазийского Мультимедиа-суперкоридора (MSC). Эта зона должна стать мощным источником всевозможных новейших технологий: центром производства микросхем, разработки софта, Internet-технологий и много чего еще. На доработку города и будущее строительство за ближайшие 10 лет планируется потратить еще 5,3 млрд. дол. Предполагается, что в городе будут жить около 240 тыс. человек. — А.К.

У нас — эпидемия

Не успели еще ламеры отрыдать по поводу гибели мам в результате «Чернобыля», как опять начали сгущаться тучи. В Интернете был опубликован исходный текст печально известного вируса Win95.CIH («Чернобыль»), включающий алгоритм уничтожения данных на жестком диске и стирания микросхем Flash BIOS. Это значит, что отныне каждый хакер, используя исходный текст вируса CIH, может создать свой собственный вирус, обладающий его «знаменитыми» деструктивными действиями. Не стоит подробно рассказывать, к чему это может привести: последний взрыв апрельского «чиха» уничтожил сотни тысяч компьютеров по всему миру.

Вирусописатели не заставили себя ждать. Новый вирус, недавно обнаруженный в Испании и получивший название «Emperor» («Император»), является резидентным вирусом, заражающим COM и EXE файлы DOS, главный загрузочный сектор жесткого диска и загрузочные сектора дискет. Он использует изощренные алгоритмы заражения файлов и обхода антивирусной защиты. Однако самое интересное, что аидэстеры (http://www.avpve.ru) обнаружили в коде вируса — это процедура стирания микросхемы Flash BIOS, код которой практически полностью аналогичен «чиху». Поэтому рекомендуем поставить переключатели Flash BIOS в положение, запрещающее запись. Более подробную информацию о вирусе «Emperor» можно получить в Вирусной Энциклопедии AVP по адресу в сети Интернет http://www.avpve.ru/indexr.htm — И.П.

Хватит читать нашу почту!

Для тех, у кого паранойя, касающаяся чтения личной почты, дошла до предела — есть радостная новость. Открыта бесплатная служба шифрования электронной почты. Фирма Hush Communications (http://www.hushmail.com) предлагает пользователям Java-апплет, осуществляющий шифрование и дешифрование сообщений на компьютерах пользователей. Обмен защищенными посланиями возможен только между двумя абонентами HushMail. Шифрование идет ключом с длиной 1024 бита, чего вполне достаточно для обеспечения приватности. Частный ключ пользователя, который хранится на сервере Hushmail, зашифровывается с применением выбранного им пароля. Компания утверждает, что установить значение этого ключа можно, только если знать пароль пользователя и алгоритм шифрования. — И.П.

О бомбах через Интернет

Распространение по Сети информации об изготовлении взрывных устройств, тротиловых и ядерных бомб станет в Америке подсудным делом. Поправка к закону «Об ответственности и реабилитации малолетних

правонарушителей, совершивших насильственные и повторные преступления» была одобрена 85 голосами против 13. Обучение изготовлению взрывчатых веществ или демонстрация технологических процессов считается преступлением. Но что вам мешает разместить такую информацию на серверах государства Тимбухту? — И.П.

Че, говорите?

Подслушивать стали больше. Согласно отчету Административно-хозяйственного управления судов США, количество контролирующих и прослушивающих устройств, подключенных к системам сотовой телефонии, пейджинговой связи, электронной почты и другим коммуникационным системам за последний год почти утроилось. В общей сложности судьи штатов и федеральные судьи санкционировали в 1998 году прослушивание 1329 раз, на 12% больше показателя 1997 года. Большей частью это было связано с расследованием деятельности торговцев наркотиками, но сюда же попали и дела, связанные с кибер-терроризмом. Впрочем, любой уважающий себя хакер уже понимает, что говорить по мобильному телефону — все равно что вести переговоры в отделении милиции. — И.П.

Резиденты в офисе

Лаборатория Касперского предложила свой путь избавления от макровирусов — встроенный прямо в Office 2000 резидентный монитор. Он проверяет все открываемые документы Word, Excel, Access, PowerPoint на предмет их заражения макро-вирусами. В случае обнаружения вируса на экране компьютера появится предупреждающее сообщение: пользователю будет предложено вылечить инфицированный объект. AVP для Office 2000 потребляет гораздо меньше системных ресурсов, нежели любой резидентный антивирусный монитор. Антивирусная база нового продукта содержит алгоритмы обнаружения и лечения всех известных макро-вирусов и будет регулярно обновляться. Стоимость — бесплатно (http://www.avp.ru). — И.П.

Internet Explorer
Microsoft Access
Microsoft Camcorder
Microsoft Excel
Microsoft Outlook
Microsoft Word
Outlook Express

На слабо!

За одну хакнутую страницу на сайте компаний-спонсоров Voltaire Advanced Data Security обещает заплатить десять тысяч долларов. Чуваки так уверены в непробиваемости их продуктов, что готовы раскошелиться на этот подарок. Хакеры всего мира могут принять участие в конкурсе, обратившись по адресу http://www.info-security.com.sg. — И.П.

Шпионов выкладывают списками

Многие слышали о недавней публикации в Сети списка агентов британской разведки. В самом Лондоне чуть было не наделали в штаны, когда увидели страничку бывшего агента Томлинсона. Он был уволен из секретной службы MI6 в 1995 году и заключен в тюрьму в декабре 1997 года за нарушение закона Великобритании о государственной тайне. После чего Томлинсон уехал из страны и опубликовал поименный список шпионов. После того как Великобритания стояла на ушах неделю, узел Томлинсона в Швейцарии был закрыт. Но он открыл страницу на Geocities. Еще неделя петиций, и страница была закрыта и там. Правда, не очень ясен смысл этих действий MI6. Ведь разведслужбы мира уже давно скачали себе этот списочек, так что можно уже особо не волноваться. Волноваться стоит по другому поводу: Томлинсон открыл другой узел в системе Geocities, на котором хочет теперь опубликовать карту офисов MI6 по всему миру и полный каталог имен агентов. — И.П.

Андрей Князев
(knyazev@xakep.ru)
Иван Перверзн[...]
(perversia@mail.[...])

FREE KEVIN NOW!!!

Четвертого июня по всему миру прокатилась акция «Free Kevin Now!» — «Освободите Кевина сейчас же!», организованная в защиту всемирно известного хакера Кевина Митника. Напомним: тот находится в заключении вот уже четыре года. Прогрессивная молодежь всех стран тусовалась перед зданиями федерального суда и посольств США, требуя освобождения Митника из-под стражи. В Москве проведением акции занималась «Гражданская Школа Хэкеров» — обычно эта организация занимается тем, что собирает всякоразных детишек по Дворцам Пионеров и учит их типа хакать. Руководит «Школой» человек по имени Арви Владимирович Хэкер. По его мощному проекту акция должна была состоять из двух частей: митинга московских хакеров у посольства США и вечерней сходки в клубе «Нирвана». На деле же получилось так: место проведения митинга десять раз переносили (Еще бы! Американское посольство еще не отмыли от того дерьма, которым его забросали в связи с событиями в Югославии!), а когда он наконец-то начался, вся публика состояла из этой самой «Гражданской Школы Хэкеров» (двадцать человек) и омоновцев, которых было больше, чем этих самых «Хэкеров». Омоновцы с удовольствием слушали собравшихся и, проявив к «Школе» лояльность, бить никого не стали.
После трехчасового «митинга» «Гражданская Школа Хэкеров» (к великой радости загруженных и подуставших омоновцев) двинулась по направлению к клубу «Нирвана». Непосредственно до клуба добралось человек семь во главе с Арви Хэкером, с которыми мы в процессе поглощения пЫва и пообщались немного. Чисто внешне сильно смахивающий на толкиениста, Арви поведал, что вполне доволен результатами акции в Москве, но на наш (X) взгляд «this был, конечно, suxx». Ребята задумали нормальное, правильное мероприятие, но ничего хорошего у них не вышло, все переросло в банальную пьянку в уютной «Нирване» за одним-единственным столиком, без телевидения и прессы (за нашим исключением). Никакой акции международного масштаба, естесссссна, не случилось, всю мазу (как это обычно и бывает) убила организация.

Холод

НИНИ-ХАК

На поисковом сайте Яndex (yandex.ru) проводится автоматизированное исследования непостоянства интересов населения Интернет (НИНИ-индекс). Вычисляются колебания числа запросов на поиск тех слов, интерес к которым изменился больше всего. Специально для журнала «Хакер» подготовлен хакерский НИНИ. По одному ему известным причинам, главный редактор попросил включить в индекс слово «sex». Никогда не спорим со специалистами в таких тонких вопросах. Нехай разочаруется!

Слова, интерес к которым вырос

пароль	[+1,72]
прошивка	[+0,79]
крек	[+0,76]
phreak	[+0,26]
winnuke	[+0,23]

Слова, интерес к которым упал

безопасность	[-1,69]
patch	[-1,40]
sex	[-1,40]
хакер	[-1,02]
фапси	[-0,73]

В скобках указано относительное изменение интереса к слову.

Мини-комментарий:
Слово «безопасность» уже не волнует настоящего хакера. Ближе к лету его заинтересовали пароли и крэки. Начались дожди, а следовательно ухудшилась телефонная связь. Хакеры грешат на прошивки модемов. Впрочем, возможно, это отголоски взрыва вируса Чернобыль, убивающего прошивки материнских плат. Пропал интерес к сексу и поиску братьев-хакеров. Начали забывать про ФАПСи. Но ФАПСи про нас не забыло.

Мобильный «Чернобыль».

До чего же я люблю читать «импортные» новости. И не поймешь, то ли мир слетел с нарезки или это я сам такой умный. :)
Как всем, наверно, известно, 26 апреля изрядно повеселил мир приятнейший вирус — Win95.CIH. Буржуи окрестили вирус «Чернобыль», а я лично (как и все остальное прогрессивное человечество) предпочитаю называть его «Чих».
Напуганные известиями о том, что писюки во всем мире гибнут как... (не будем ругаться неприличными словами!), умные ливанцы (это где-то на востоке) выключили, от греха подальше, свои... сотовые телефоны! При этом они, чисто из дружеских соображений, начали обзванивать своих родных, близких, знакомых и прочую седьмую воду на киселе. Но звонкито они стали делать уже по «обычным» телефонам. А телефонная сеть возьми — да и накройся. Медным тазом. В результате убытки на сумму в несколько сотен тысяч (если не миллион-другой) зеленых американских рублей.
Сейчас этим делом заинтересовался Ливанский парламент. Глядишь, представится случай слетать в заграничную командировку для повышения квалификации в солнечную Силиконовую долину. — А.К.

Расплавленный Micron.

Нет, я, конечно, уже много повидал на своем веку :). Много чего пивал, много чего едал. Но вот того, как может расплавиться ноутбук — не видел. Говорят, зрелище потрясающее. Эффектное и сногсшибательное.
Как донесла разведка, столь стильно себя ведет достаточно пожилой агрегат под названием Gobook производства штатовской Micron Computers. ПК-блокноты серий Gobook и Gobook2, как гласит информация, опубликованная компанией, на самом деле могут несколько менять свое агрегатное состояние (а ну, кто химию помнит, шаг вперед!). Проблема заключается во внешней дополнительной батарее, которая поставляется по желанию покупателя. Иногда ее может «коротить», и тогда она перегревается и иногда «локально плавится». Нет, если бы сам ни прочел, не поверил. «Локально плавится». То есть, это как бы плавится, но не до конца. Чуть-чуть. Осетрина второй свежести, в общем. Но самое прикольное, отчего можно смело писать кипятком, то, что эти тачилы выпускаются уже больше года. Было выпущено не менее 7 тыс. этих портаблей. И на все 7 тыс. всего 2 рекламации. Ну а шуму-то. Одно слово — бесплатная реклама. — А.К.

Интел снижает цены

Согласно последним уточнениям, ближайший график снижения цен от Intel (да и от AMD, надо полагать) стал выглядеть так: ближайшее снижение предполагается 6 июня — дешевеет PII 400 (который становится младшей моделью Pentium II) и Celeron'ы, следующее снижение должно состояться 18 июля, когда весьма значительно уподет цена на PIII всех модификаций и на PII 450. Ранее предполагалось, что следующее снижение будет в сентябре, когда выйдут Celeron 500 и FSB133 Pentium III 533 и 600. Однако теперь появилась промежуточная дата — 1 августа, когда выходит Celeron 500 (только Socket-370, $177) и вновь (как и 6 июня) снижаются цены на Celeron'ы, а младшей моделью этого семейства становится Celeron 366. А дальше опять по графику — в сентябре выходят новые PIII и, соответственно, снижается цена на старые. — Е.Ч.

Hyundai – ум, честь и скорость нашей эпохи (эпохи видеоускорителей)

Hyundai начала массовое производство 64 Мбит SDRAM, работающей на частоте 166 Мгц. Естественно, это память предназначена не для заполнения банков на материнских платах, а для использования в сегодняшних видеокартах. Тем более, что большинство карт использует память, работающую примерно на таких скоростях. Речь идет не о TNT2 Ultra или Voodoo3 3500TV и подобных, а о действительно массовых, несколько более дешевых картах. Класса, скажем, Voodoo3 3000.
Кстати, изначально начало производства планировалось месяца через два, но положительные отзывы графических компаний по представленным им образцам чипов привели к ускорению процесса. — Е.Ч.

Новость от 3D Labs

Подошел к концу еще один долгострой — Permedia3, наконец, вплотную приблизился к физическому воплощению. Это уже даже не полупризрак, это анонсированный, но не более того, чип. 3Dlabs начала принимать заказы на первую карту на его основе — Permedia3 Create!, а начать продажу обещает в июне. 32 AGP карта с fillrate — 220 Мегатекселов/сек, с двумя текстурами на пиксел, с двухлинейной фильтрацией и пиковой скоростью обработки — до 11 миллионов треугольников в секунду. И все это по предполагаемой розничной цене «всего лишь» $290.
По приведенным 3Dlabs результатам, в стандартных тестах вроде Winbench 99 и в дизайнерских пакетах вроде Caligari trueSpace она, хоть и на немного, но делает карты на TNT2 Ultra. Впрочем, 3Dlabs и нацеливает ее (как и Permedia2 в свое время) в основном на дизайнеров разных мастей — «graphics accelerator card developed for web designers and creativeprofessionals.» Еще бы, при такой-то цене. Только непонятно, разве только дизайнеры люди? А остальные — так, недочеловеки? — Е.Ч.

TNT2 Ultra. Now!

Еще одно «событие года» подходит к своему завершению. Когда этот номер будет в продаже, в Москве уже должны вовсю продаваться платы на чипе TNT2 Ultra. Второй и последний чип линейки NVidia Riva TNT2.
В конце мая несколько компаний, в том числе и Creative Technology, торжественно объявили о том, что карты вот-вот поступят в продажу. Пока в Штатах.
Creative 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra.
Информация к размышлению:
Чип: NVidia Riva TNT2 Ultra
Объем памяти: 32 Мб., SDRAM
Разрядность: 128 бит
Частота работы чипа: 150 МГц
Частота работы памяти: 183 МГц
Ориентировочная стоимость: $250

3D Blaster® RIVA™ TNT2 Ultra



Критичные требования к системе: процессор Pentium II или совместимый :)} с ним

В общем, это, как всегда, «убийца» всех, кого только можно: Voodoo3 и Rage128. Но на самом деле TNT2 Ultra это очень сильный чип. Подождем, пока его нам дадут поиграть или, на худой конец, о карте на TNT2 Ultra ни напишет какой-либо заслуживающий доверия сайт.
Вот так. И не говорите потом, что об этом «убийце» никто не писал. — А.К.

iMac. Теперь и на коленке.

Продолжая ноутбучную тему. Apple продолжает прикалываться и решила выпустить столь нашумевший (и, надо признаться, популярный) iMac в портативном исполнении. Надо честно сказать, если бы я жил в Штатах, где iMac'и можно купить дешевле всего, или будь у меня децил лишних ЛэВэ, то я бы себе iMac непременно купил. Ну а так приходится только облизываться. Итак, Apple хочет сделать новый ноутбук таким же разноцветным, как и «большой» iMac. Планируется, что цена на него не превысит 1500 долл. На сторонний взгляд — весьма симпатишшшная обещает быть вещь. Вот только одно меня смущает: «большой» iMac — это как бы телевизор. Устарел — выбросил. Вещь в себе. А ноутбуки обычно покупают не на полгода год, а подальше, и обычно их потихоньку апргрейдят. А вот будет ли возможность модернизации у портативных iMac'ов, пока никто толком сказать не может. Производство новых машин должно начаться в июне. — А.К.





G400. А это чья смерть?

Что-то урожайный получается выпуск на 3D да на портабли. Вот и еще одна новость приспела. Еще один весьма долгожданный ускоритель G400 от Matrox скоро поступит в продажу. Matrox G400

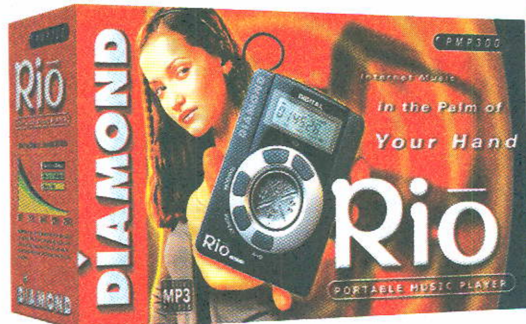
Информация к размышлению:
Чип: Matrox G400
Объем памяти: 32 Мб
Частота работы чипа: 130 МГц
Частота работы памяти: 150 МГц
Поддержка 32-битных текстур: размером до 2048x2048
Поддержка AGP: 2x/4x
Ориентировочная стоимость: ???
Технология производства: 0,25 мкм
Поддержка: DirectX 6, OpenGL, SSE, 3Dnow

Тоже суперреволюционная штучка. Плата «Generation Next» :). Тоже, как TNT2 Ultra, должна появиться в июне. Наверное, либо в следующем номере, либо через один нужно будет внести ясность и устроить crash-тест всех этих новинок. Чтобы раз и навсегда внести ясность, кто в нашем городе «настоящий шериф». — А.К.

Кое-что из мира MP3

Последнее время довольно много писалось о компактных MP3— проигрывателях, а в частности о Diamond Rio. Ребята из Даймонда, выпустив данный продукт, слегка погорячились, т.к. в начальном варианте они решили прокинуть всех через большой болт, поставив в Рио свой стандарт. Т.е. карты памяти SmartCard, однажды использованные в Rio, становились пригодными для использования только с Rio. Интересно, какому баклану пришла в его огромную репу мысль поставить в подобный девайс что-то подобное??? Зато теперь они, видно, уловили «политику партии» и выпустили утилиту (можно взять на http://ixbt.stack.net), которая возвращает SmartCard первоначальный формат, соответствующий общему стандарту SmartMedia. — Е.Ч.





AMD опять царь горы (надолго ли?)

В который раз пальмовая ветвь первенства лидера (которую AMD и Intel скоро превратят в веник) по производительности для ноутбуков перешла к процессору AMD. Сегодняшний чемпион — мобильный K6-III-P.

Процессор идет в вариантах 350 ($294), 366 ($316) и 380 ($349) Мгц. Имеет все прелести, отличающие его старшего брата — частота системно шины 100 Мгц, 256 Кб встроенного кэша L2, работающего на частоте процессора, и, конечно, «3DNow!». Как обычно, Compaq сразу заявил, что будет использовать новый процессор AMD в своих ноутбуках Presario. Впрочем, это опять ненадолго. Intel уже скоро планирует выпустить 0.18 мкм мобильный PIII 400 с теми же 256 Кб кэша на чипе... — Е.Ч.



Нас снова кинули через болт

Rise в очередной раз выпустила свой новый... а вот хрен там, не камень — пресс-релиз. К загадочности этой компании, выпускающей вместо процессоров пресс-релизы, все уже давно привыкли. И даже чудом выпущенный mP6 266 общей картины, наверное, не меняет. И вот Rise решила вновь пообещать несколько новых процессоров. Как она утверждает, образцы mP6 333 и mP6 366 уже предоставлены некоторым производителям PC. В очередной раз был обещан в этом году Socket-370 процессор. Вообще, со слов Rise ситуация с их процессорами для настольных PC выглядит следующим образом:

	Образцы	Массовый выпуск
1-й квартал		mP6 233, 266 (0.25 мкм)
2-й квартал	mP6 333, 366 (0.25 мкм)	mP6 233, 266 (0.25 мкм)
3-й квартал	mP6 380, 400 (0.18 мкм)	mP6 333, 366 (0.25 мкм)
4-й квартал	mP6 466, S370 (0.18 мкм)	mP6 380, 400,433 (0.18 мкм)

mP6 II, который отличается от mP6 только наличием 256 Кб кэша L2 на чипе, по планам компании предназначен только для ноутбуков, поэтому в таблице не значится. Впрочем, он должен появляться в то же время, что и mP6, работающий на соответствующей скорости. Приходится признать, что с обещанной поддержкой SSE в mP6 II нас надули. — Е.Ч.

Процессорные войны. Очередной эпизод.

17 мая Intel представила самый мощный процессор из серии Pentium III. Новый камень работает с номинальной частотой в 550 МГц и предназначен для использования только в настольных системах (я думаю, никому не надо объяснять, что в ноутбуках теперь используются совсем другие процессоры, с более низким тепловыделением).

Как победно раструбила мама-Intel, у нового проца супер-пупер производительность. Так что если у тебя под боком есть богатенький Буратино в лице мамы, папы и т.д., то бегом за настоящим «компутером» для настоящего «пацана» в ближайший «пацанский» магазин типа «Виста» и иже с ними.

Intel Pentium III 550 МГц.

Информация к размышлению:

Линейка чипов: Intel Pentium III
Микроархитектура: Intel P6
Число транзисторов на кристалле: 9,5 миллионов
Технология производства: 0,25 мкм
Емкость кэш-памяти второго уровня: 512 Кбайт
Поддерживается чипсетом: Intel 440BX AGPset и некоторыми др. от сторонних производителей.
Цена: 744 $ при поставке партии от 1000 шт.

Основные улучшения, имеющиеся в последнем Пне №3: 70 новых команд, повышающих скорость работы программ для графики, 3D графики, потокового (это которое льется струей, тьфу!, потоком к тебе на хард из Инета) аудио, видео плюс более быстрая работа программ по распознаванию речи. Чуть не забыл. Естественно, имеются в виду оптимизированные под этот камень программы. На любой другой, не оптимизированной, конечно, тоже скорость будет выше. Т.к. проц сам по себе быстрее других.

Согласно данным весьма попсового (IMHO) теста 3D WinBench 99, скорость преобразования и освещения трехмерных объектов у P-III-550 на целых 108! % выше, чем у P-II-450. Не знаю, о чем это говорит, мне лично такие сравнения как-то до фени. Но, с другой стороны, приятно придти к пареньку, у которого крутой 2-й пень, и сказать: эй, брателло, а моя тачила в два раза быстрее твоей! Да. Очень приятно.

А цены на продукцию Intel'а теперь выглядят так:

ЦП	Старая цена	Новая цена	Изменение
550-МГц P-III	744 дол.	—	?%
500-МГц P-III	637 дол.	482 дол.	24%
450-МГц P-III	411 дол.	268 дол.	35%
450-МГц P-II	396 дол.	268 дол.	32%
400-МГц P-II	234 дол.	193 дол.	18%
350-МГц P-II	163 дол.	163 дол.	0%



Тем временем коварная AMD тоже, время даром не теряя, снижает цены на свои K6-2 и K6-III. Снижение цен на некоторые модели достигло 45%. И это при том, что с момента последней уценки прошел всего 1 месяц. Если так и дальше пойдет, то скоро и комп просто так не купишь. Все будешь ждать: а когда же он еще, еще и еще подешевеет. Так от жадности и помереть можно :(. Впереди (в начале лета) нас ждут полугигагерцовые (500 МГц) K6-2 и K6-III.

Итоговая таблица текущих цен:

ЦП	Старая цена	Новая цена	Изменение
450-МГц K6-III	397 дол.	220 дол.	45%
400-МГц K6-III	237 дол.	185 дол.	22%
475-МГц K6-2	213 дол.	152 дол.	29%
450-МГц K6-2	158 дол.	112 дол.	29%
400-МГц K6-2	103 дол.	82 дол.	20%
380-МГц K6-2	87 дол.	71 дол.	18%
350-МГц K6-2	68 дол.	56 дол.	18%



Но все эти K6, это еще цветочки. Настоящая ягодка еще впереди. Возможно, что именно к тому моменту, когда ты, перец, возьмешь в руки этот журнал, K7 будет уже во всю торговаться. Я хочу увидеть, наконец, чьи-нибудь пристрастные обзоры серийно выпускаемого K7. Очень хочется сравнить — оставит он P-III в известном всем месте, на котором большинство людей сидит, или нет. Если да, то тогда можно смело хоронить Intel, а вот если нет, то тогда не менее смело можно хоронить AMD. Благо, что могильщик всегда найдется :). — А.К.

Эльбрус жив!

Сам факт того, что (пусть и на деньги буржуев из Sun MicroSystems) нашими соотечественниками (конторой Elbrus International, образованной группой учёных во главе с лауреатом Ленинской премии в области микроэлектроники Борисом Бабаяном) был создан самый быстрый в мире микропроцессор E2K уже не новость. Сообщения об этом стали появляться около года назад. Но потом все как-то поувяло и затихло. Так вот! Мсье Лужков решил поддержать проект, сообщив недавно на встрече с делегацией из Баварии, что Московское правительство намерено принять участие в финансировании производства данного проца, по производительности превосходящего западные аналоги. Посмотрим, что из этого получится. А пока известно, что E2K появится на рынке в 2000 году почти одновременно с интеловским Merced. Не хочу показаться излишне оптимистичным, но Лужков пока вроде слов на ветер не бросал. :) — Е.Ч.

Fujitsu совершает революцию?

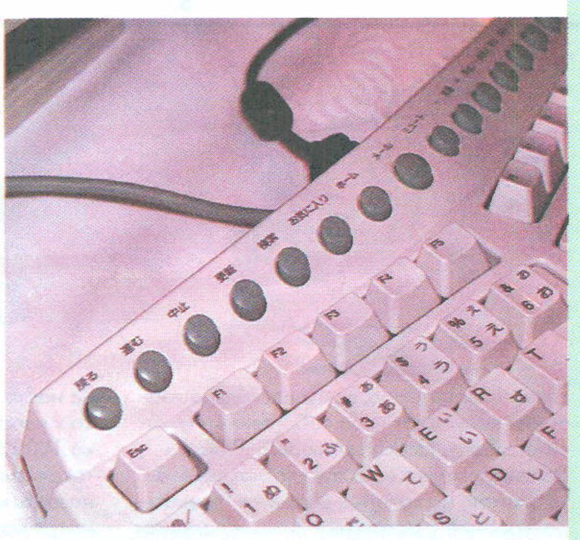
Что касается традиционных накопителей информации, то здесь отличилась Fujitsu, объявившая о разработке технологии, позволяющей достигнуть для дисков, используемых в винчестерах, рекордной плотности записи в 20 Гбит/на квадратный дюйм, что эквивалентно 27 Гбайтам (!) на стандартный 3.5 диск. Fujitsu обещает в течение трех лет довести эту технологию до стадии использования в коммерческих продуктах. — Е.Ч.

Атомная гигантомания

Группой ученых из Корнуэльского университета сделан прорыв в области хранения информации на магнитоносителях. Им удалось создать настолько миниатюрные магниты, что их сопоставляют с атомами. Размеры магнитов составляют приблизительно 140x80нм (а это круто и все такое). Такая технология делает возможным создавать винчестеры размером до 1Тбайта! Теперь осталось только разработать достаточно быстрый способ чтения/записи таких дисков. — Е.Ч.

Супер Клава!

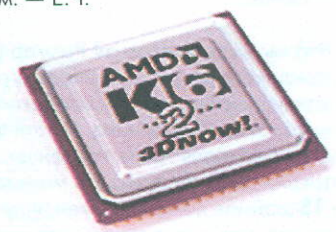
Microsoft готовит к выпуску новые клавиатуры с еще большим числом клавиш. Internet Keyboard и Internet Keyboard Pro отличаются от своих предшественниц Microsoft Natural Kyeboard и Natural Kyeboard Elite практически только появлением дополнительных кнопок в верхней части. У Pro их 19, настраиваемых в основном по умолчанию, ориентированных на Internet, хотя возможны и другие функции — например, изменение громкости. У Internet Keyboard их поменьше, да и дизайн более компактный. Но весьма радует то, что компания вновь вернулась к нормальному расположению указательных клавиш, отсутствие которого так раздражает у Natural Keyboard Elite. Да и двухпортовый USB концентратор и площадка



для отдыха кистей относятся к несомненным плюсам. Internet Keyboard должна появиться этой осенью, Pro версия — в 2000 году. — Е.Ч.

И снова AMD....

Компания AMD объявила о начале производства нового камня AMD-K6-2 с тактовой частотой 475Mhz и, конечно, с технологией 3D-Now!. Сами ребята из AMD утверждают, что данный процессор превосходит по производительности самый шустрый камень класса Pentium II.
Процессор содержит в себе 9,3 млн. транзисторов и изготавливается по 0,25мкм технологии. Ориентировочная стоимость — 213 баксов в оптовых партиях >=1000 штук. Но сдается мне, что всю эту историю про непревзойденность чипов AMD я где-то уже слышал. А вообще, поживем — увидим. — Е.Ч.



Даешь NetMan!

Да... все говорят Internet, свобода, равенство, братство, warez и rulez. А ты купи слона! Я это все к тому, что уж больно много последнее время поднимается шума вокруг «бытового» применения технологии MP3. Я даже не буду объяснять, что это такое, т.к. если ты, баклан, этого не знаешь, то... ну у меня даже слов нет. Одни буквы, и те заглавные!
Под бытовым применением MP3 все разумеют портативные MP3 проигрыватели. Что-то типа WalkMan'а, только вместо кассеты или минидиска флэш-карточка с твоими (!) любимыми песнями.
Пионером на этом рынке была Diamond со своим Rio. Затем появился MPMan. Потом добавилась Creative с Nomad'ом. И вот теперь собирается представить свое устройство могучая Sony, в свое время «сделавшая» моду на плееры. Новое устройство имеет рабочее название Memory Stick WalkMan, но окончательно имя еще не определено, и вполне может быть, что новое устройство назовут NetMan, а может и еще как-нибудь.
MP3-плееры.
Информация к размышлению:
Размер устройства: с колоду карт
Средняя емкость одной флэш-карты (32 Мб): 40 минут звука, записанного с качеством аудио CD
Время работы от одного комплекта батарей: около 12 часов
Примерная стоимость: $200-300
Главное во всем этом шевелении ги-





гантов то, что совсем скоро, через год, через два (наши в кубке УЕФА :)), технология MP3 плееров станет столь же привычной, как и технология сегодняшних кассетных устройств. Ведь в перспективе ничего не стоит добавить к новому, цифровому проигрывателю лишний чип и превратить его, по совместительству, в небольшую записную книжку, часы, будильник, органайзер, да еще чтоб музыка играла. И желательно подольше. Все существующие MP-плееры обладают возможностями диктофонов. Но как серьезный инструмент для «бизнеса» их никто не рассматривает. Проблема еще и в том, что буржуи никак не могут договориться об авторских правах. MP3'шками в сети уже торгует масса сайтов, на офигительном числе ftp-серверов их можно скачать просто так (т.е. даром), ну или почти даром. А они все равно не унимаются. Им хочется систему контроля. Но мы должны честно сказать: «Руки прочь от MP3!» В общем, поживем — услышим. — А.К.

Корейцы впереди планеты всей

Появился очередной MP3-монстр — MP Shuttle II, который корейский Xeenon (блин, не русский, не японский, не американский, а КОРЕЙСКИЙ!) намерен выпустить на рынок в июле по цене около 500,000 вон (см. курс). Это как раз тот случай, когда надежность приносится в жертву количеству песен — в разъем вставляется винчестер. С другой стороны, для стационарного использования, скажем, на столе, где рядом нет компьютера, это более-менее оптимальный вариант. Тем более что, скажем, на винчестере объемом 10 Гбайт помещается порядка 3,000 MP3 файлов. Кстати, перед MP3 Shuttle II был выпущен MP3 Shuttle, в котором в качестве средства хранения информации использовались компакт-диски. Такими темпами MP3 вскоре вытеснит практически все виды плейеров. — Е.Ч.

Андрей Князев
(knyazev@xakep.ru)
Евгений Черешев
(cherech@xakep.ru)

Чем на тебя смотрят проги?

Черешнев Евгений aka Merlin
(wildcherry@mail.ru)

Во времена, когда 15-ти дюймовые мониторы только начали активно использоваться, один мой друг ожесточенно пытался убедить меня в том, что 15 дюймов — это не просто рулез, а рулез форева! Что этот размер по сути своей уникален и большего не надо, что 14-ти дюймовые — пережиток прошлого, а 17-ти — никому не нужная роскошь, к тому же огромная, не дающая глазам "полностью охватить изображение":) Да... глянул бы я на него сейчас...

Итак. Что мы имеем сегодня? Размер вашего домашнего монитора теперь ограничен исключительно вашим воображением и размером бумажника. И хотя до сих пор встречаются такие товарищи, что от чистого сердца считают, что монитор более 15 дюймов дома не нужен, я думаю, что они или живут вчерашним днем или просто у них отсутствуют средства. Последнее, естественно, не возбраняется, но вот первое понять я не в силах. Ребята, я считаю, что 17 — минимальный домашний размер, 21 — слишком дорог для дома... а вот 19 — самое ОНО! Когда смотришь в такой монитор, чувствуешь себя человеком. Я думаю, нет необходимости объяснять, что, поюзав 19-шку, на 15 смотришь, как мы сейчас смотрим на первые телевизоры. Вот о таких "человеческих" мониторах и пойдет сегодня речь...

EIZO FlexScan T68

Когда я смотрел этот монитор, то вдруг невольно подумал, что компания Nanao постаралась напихать в него всего, что только было придумано (или, как говорят в занудных журналах, она "постаралась воплотить в этом мониторе все технические новинки в данной области"). Девайс оборудован трубой Tension Mask от фирмы Sony, которая обеспечивает монитору первоклассное качество изображения. Кстати о трубе. Должен вам сказать, что несмотря на изобилие фирм — производителей мониторов, всего несколько компаний выпускают свои собственные трубки (это Sony, Hitachi, Mitsubishi, Philips и Samsung; может еще кого забыл, но это те 5 китов, на которых держится "мониторостроение"), остальные лишь используют чужие трубки в своем оборудовании. Плохо это или хорошо, сказать трудно, скажу лишь, что ViewSonic использует трубу Hitachi и делает при этом прекрасные мониторы. Ну это я так, к слову...





Нельзя не отметить такую приятность, как возможность тонкой настройки и компенсации геометрических искажений. Причем можно это делать как с помощью многофункциональной кнопки, так и программно, с помощью Display Properties. Предусмотрена возможность наращивания мультимедийных возможностей монитора благодаря дополнительному модулю USB iSound (70$), включающему в себя две акустические системы с мощностью по 1Вт на канал, микрофон и два линейных выхода. Монитор сам по себе очень симпатичный и способен удовлетворить любые "пальцы", но его цена говорит сама за себя: около 1100 американских рублей.

EIZO FlexScan F67

В этой модели, в отличие от предыдущей, использована трубка Hitachi. При этом он сохраняет уникальные возможности настройки параметров кинескопа.
Монитор обеспечивает очень четкое изображение текста и таблиц. Безупречно и изображение графических файлов (в том числе векторной графики). Ощутимых искажений геометрических объектов тоже не наблюдалось. Вообще картинка близка к идеальной, но монитор стоит порядка 1000 баксов, а это, согласитесь, достаточно веский аргумент для того чтобы назвать монитор слишком дорогим, несмотря на достаточно высокое качество.

Mitsubishi Diamond Pro 900U — Выбор редакции!

Народ, должен вам сказать, что к мониторам фирмы Mitsubishi я вообще неравнодушен. Но не думайте, что из-за этого рецензия окажется предвзятой. Даже если бы я очень захотел, то этот монитор мне назвать лажей не удалось бы. Ребята из Mitsubishi постарались на славу! Этот девайс — один из немногих представленных имеет абсолютно плоский экран, выполненный на базе их собственной (Mitsubishi в смысле) трубы DiamondTron NF (Natural Flat). Посмотрев на ошибки конкурентов, они сделали монитор, компенсирующий



искажения и эффект вогнутости изображения (не будем показывать пальцем, но Сонька болезнью вогнутости страдала). Нельзя не сказать о технологии Natural

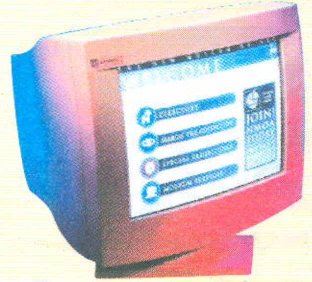
Модели	Размер ЭЛТ, дюйм	Полезная дигональ	Тип кинескопа	Соответствие стандартам TCO 92/95/99	Шина USB/ USB концентратор	Цена
Mitsubishi Diomond Pro	19	18	Mitsubishi Diamondtron	да/да/нет	да/да	900
Philips Brilliance 109	19	18	Philips	да/да/да	да/нет	650
EIZO FlexScan T68	19	18	Sony Trinitron	да/да/да	да/да	1100
EIZO FlexScan F67	19	18	Hitachi	да/да/нет	да/да	1000
Sony Multiscan 400PS	19	18	Sony Trinitron	да/да/нет	нет/нет	910
Samsung SyncMaster 900p+	19	18	Samsung	да/да/да	нет/нет	600
Hitachi CM752ET	19	18	Hitachi	да/да/нет	нет/нет	780
ViewSonic G790	19	18	Hitachi	да/да/нет	нет/нет	720

Модели	Шаг точки/ шаг полосы,мм	Максимальная частота регенерации,Гц 800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	Частота строчной развёртски,кГц	Частота кадровой развёртски,Гц
Mitsubishi Diomond Pro	0,25-0,27	146	116	88	75	30-95	50-152
Philips Brilliance 109	0.22	145	115	85	75	30-95	50-160
EIZO FlexScan T68	0,25-0,27	144	118	89	76	30-96	50-160
EIZO FlexScan F67	0.26	144	118	89	76	30-96	50-160
Sony Multiscan 400PS	0,25-0,27	145	115	85	75	31-94	48-160
Samsung SyncMaster 900p+	0.26	152	119	89	76	30-96	50-160
Hitachi CM752ET	0.22	145	118	85	75	31-101	50-160
ViewSonic G790	0.26	141	112	88	76	30-95	50-180

Flat, внедрение которой стоило компании бешеных денег. Благодаря ей абсолютно плоский монитор радует глаз достоверным изображением геометрических форм любых объектов. Кроме того, девайс оснащен встроенным **USB** — концентратором (**2in/3out**) и апертутной решеткой с изменяемым шагом точки. Настройки параметров могут осуществляться как с помощью кнопок на передней панели, так и программным способом.
Вообще, изображение выглядит безупречно. Эй! Художники и дизайнеры! Этот монитор особенно хорошо подойдет вам! Что говорить про геймера или хацкера... Нет слов, одни буквы :) Цена — **900$**.

Philips Brilliance 109

Надо отдать Филипсу должное. Умеет народ мониторы делать. Глядя на изображение, демонстрируемое **Philips Brilliance 109**, невольно задаешься вопросом: как они это делают? Как им удается добиваться такой чистоты цветов? Рассматривая тест-изображение, я обратил внимание на удивительную мягкость красок. Изображение на экране не отличалось от напечатанного оригинала практически



ничем. Прекрасное сведение и фокусировка, очень приличный шаг точки, функция автосканирования частот регенерации. Кроме того, существует возможность управления по шине **USB**. И, если кто-то не может без этого обойтись, встроенные акустические системы и микрофон. Да, еще одной приятностью этого монитора является простота управления. И все это обойдется вам всего в **650$**. По-моему это лучший монитор по соотношению цена/качество.

Sony MulitiScan 400PS

It's a Sony. :) Сонька всегда была и пока остается для всех (для меня точно) символом высокого качества и надежности. Серия **Multiscan PS** — это серия профессио-



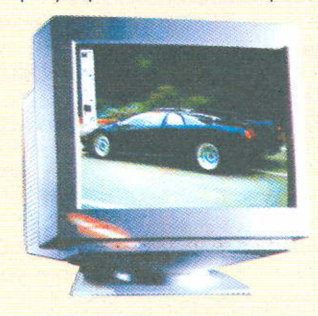
нальных мониторов, и отношение к ней соответствующее. Что сказать про этот монитор? Как всегда, все здорово: великолепный дизайн, очень удобное управление. Фокусировка и цветовой баланс — на пять баллов. Ни для кого не секрет, что Сонька всегда отличалась яркостью и насыщенностью цветов, **Trinitron**, блин. :) Технологии, благодаря которым, кстати, Sony до сих пор остается лидером среди производителей мониторов.
Переключение видеорежимов с "отягощением" частот регенерации — без проблем. Опции меню позволяют с легкостью устранить искажения изображения (если вы их найдете, эти искажения) И все это великолепие с большой буквы "**В**" будет стоить порядка **910** зеленых бумажек.

Samsung SyncMaster 900p Plus

Ну что ж! **Samsung** стал теперь русским монитором! Нет, не пугайтесь, его не купил какой-нибудь новый русский Никола Многобаксов, просто монитор теперь говорит по-русски (но без мата, к сожалению :)). Экранное меню на русском языке теперь порадует нас, "Уважаемых Россиян". С помощью **Display Director** теперь можно выбрать один из девяти поддерживаемых языков.
Теперь о самой железяке. Монитор показал хорошие результаты при рассмотрении на предмет допустимых геометрических искажений, фокусировки и сведения. Но при дальнейшем исследовании нам так и не удалось добиться на мониторе ровного, насыщенного красного по всему полю. Кроме этого недостатка, монитор оставил положительное впечатление, плюс хорошее качество при сравнительно низкой цене в **600$**. Короче "думайте сами, решайте сами. Иметь или не иметь".

Hitachi CM752ET

Этот девайс оснащен трубой **Hitachi ShadowMask**. Это, конечно, не апертутная решетка, но все-таки. Настраивать эту трубку практически не пришлось. На всех тестовых просмотрах — ровные, практические идеальные изображения. Легкие, практически незаметные искажения легко компенсируются соответствующими регулировками. Монитор сам по се-



бе универсален и подойдет как художникам— дизайнерам, так и программерам, геймерам или нам с вами. :) Надо прямо сказать, дизайн этого девайса несколько консервативен, но это не беда. А вот цена вполне приемлема для **19inch** — **780$**.

ViewSonic G790

Изучая эту штуковину "под разным освещением", мы пришли к выводу, что шедевром среди мониторов, предназначенных для графических приложений, его, конечно, назвать нельзя (из— за легких искажений в верхней части экрана, которые так



и не удалось устранить. Обычный глаз их и не заметил бы, а вот очень чувствительному глазу художника это может не понравиться). Тщательно протестировав девайс в различных режимах, мы пришли к выводу, что он идеально подходит для офисных приложений и работы в Интернете, здесь **ShadowMasck** от **Hitachi** дает о себе знать. Текст был четким и контрастным. Цена этого монитора соответствует его качеству — **739$**.



Operaция: Броузер!

Ash (m.j.ash@xakep.ru)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

OPERA
The Browser Made For You!

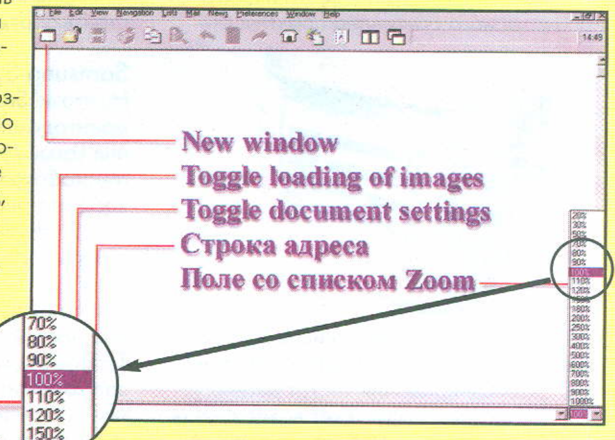
Opera 3.60
Системные требования:
PC: 386SX; 4MB RAM (8MB рекомендуется)
Windows 3.x, Windows 95/98/NT
Size: 1,353 кб
shareware (free 30-day demo)
http://www.operasoftware.com/index.html

Функциональные возможности:
— Opera полнофункциональный броузер. Он корректно отображает формы, фреймы, таблицы и параметры шрифтов. Он поддерживает каскадные таблицы стилей первого уровня (Cascading Style Sheets — CSS1) и, частично, CSS2,а также язык сценариев JavaScript.
— В 32-битную версию может быть добавлена виртуальная машина Java с помощью Sun Java plug-in.
— Opera использует 128-битную криптографию, поддерживает SSL v2 и v3 (Secure Sockets Layer), а также TLS (Transport Layer Security) 1.0.
— Opera поддерживает большинство Netscape совместимых plug-in-ов.
— Интерфейс броузера позволяет работать одновременно с большим количеством окон, расположением которых на экране можно легко управлять. При этом установки каждого окна можно менять независимо: включать — выключать поддержку графики, менять масштаб изображения и, если авторское оформление веб-страницы вас не устраивает, использовать «безопасное».
— Opera умеет и многое, многое другое... :)

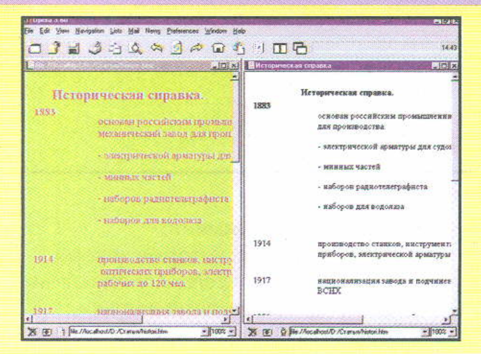
Пятый IE, бросив щедрую горсть земли на еще не закопанное тело Netscape, отошел в тень фиксить баги и обрастать сервис-паками. Netscape, измученная затянувшимися родами Gecko, даже не пошевелилась, лишь пообещала в будущем отплатить обидчику сполна...
«Война броузеров», поделившая пользователей на три лагеря: на тех, кто пользуется NN, на тех, кто юзает IE, и на тех умудренных жизнью людей, кто поставил себе обе проги, казалось, на некоторое время затихла. Обломайтесь!
Истинные ненавистники монополии Microsoft и Netscape, самые смелые интернетчики рвутся в бой и пробуют на прочность нечто, скрывающееся под загадочным названием «Opera».
Многим Opera оказывается не по зубам, и теперь эти люди сиротливо сбиваются в стаи, готовые по сигналу затянуть до боли знакомую песню: «Сакс и Мастдаааааай!».
И только самые упорные, повертев эту прогу так и эдак, вдруг начинают озадаченно ерошить волосы на затылке со словами: «Ишь ты! А ведь это, пожалуй, RULEZ FOREVER и есть!»
В общем, вот что, мужики. Я тут подумал и решил, что поскольку X не любит заумный треп на пару страниц, то я не буду ездить вам по ушам фразами, типа «использование этого броузера сделает ваши путешествия по Web более приятными...» или «в этом броузере удобно реализовано большое число необходимых функций...». Этой бодяги вы и так начитались в других журналах и газетах... Я даже заранее предупрежу, что есть люди, которые в софте уважают всякие ненужные прибамбасы, а не функциональность. Поэтому:
1. Если ты фанатичный сторонник Netscape или IE, не читай дальше, поскольку приведенный ниже материал может затронуть твои религиозные чувства.
2. Если ты предпочитаешь бороздить Web не торопясь, медленно переползая от сайта к сайту, получая физическое удовольствие от медленной загрузки страниц, по пути играя в игрушечки типа Channels, Subscriptions и Active Desktop, то тебе лучше и не отвлекаться, так как броузер «Opera» рассчитан на людей с другим ритмом жизни.
3. Если встроенная в твою башку операционная система не поддерживает многозадачность, то... Тут вообще комментарии излишни.
Ну а если же тебе повезло, и тебя нет в этом списке, то я просто постараюсь далее на примерах показать тебе, как пользоваться этим броузером... Да, с картинками разумеется! Итак:
«Opera» — это рабочий инструмент. Маленький, быстрый и удобный. Но, как и любым рабочим инструментом, им сначала нужно научиться пользоваться. Сразу признаюсь, что этот броузер я инсталлировал четыре раза и три раза «сносил на фиг», прежде чем понял, как именно и для каких целей его нужно применять. Другие, не такие упорные, как я, вероятно, так и не смогли в нем разобраться и, помучавшись, шли слушать дядю Билла, который так красиво вещал им о «новых горизонтах». Что бы с вами подобного не случилось, слушайте сюда...

Фишка I: Открытие Web-страницы

Для того чтобы открыть Web-страницу, необходимо нажать на кнопку New window на панели инструментов броузера (клавиатурный эквивалент — Ctrl-N) и ввести URL страницы в адресной строке появившегося окна. Обратите внимание, что поскольку в броузере «Opera» можно работать одновременно с несколькими окнами, то каждое из них будет иметь собственную строку адреса вместе с кнопками Toggle loading of images, Toggle document settings и полем со списком Zoom. Пока идет процесс загрузки документа, в этой строке появляются также дополнительные индикаторы, отражающие ход загрузки текста документа и графических изображений, и красная кнопка Stop loading document.
Кнопка Toggle loading of images (клавиатурный эквивалент — G) — это то, что я всегда старательно выискивал в каждой новой версии броузера Netscape и Microsoft, но каждый раз обламывался. Если чувствуешь, что страница загружается слишком медленно из-за обилия графических элементов, то, не



прерывая этого процесса, одним нажатием переключаешься в один из трех режимов: не загружать и не показывать графику, показывать только уже загруженную, все изображения загружать и показывать.
Если чьи-то умелые руки при создании страницы использовали желтые буквы на нежно-зеленом фоне, то кнопка Toggle document settings (CTRL-G) это исправит, и ты получишь классический черно-белый вариант.
И чуть не забыл про Zoom, позволяющий менять масштаб изображения в окне просмотра в пределах от 20 до 1000%. Это может понадобиться при просмотре нескольких страниц одновременно.



Все эти режимы можно задавать независимо для каждого окна.

Фишка 2: Многооконный режим работы.

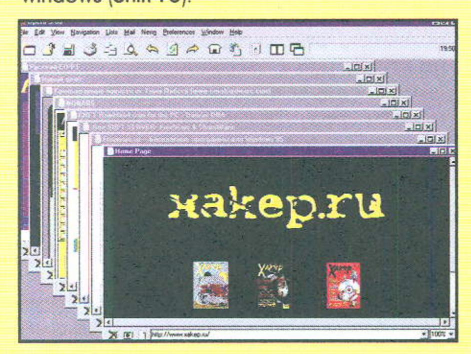
Как бы тебе попроще объяснить, как выглядит это страшное «**multiple windows**». Ну, вот, например, представь, что стоишь ты вечером перед женским общежитием... И чего это ты зажмурился и облизываться начал? Мы же о серьезных вещах говорим! Так вот, о чем это я...

А! Вот стоишь ты, значит, и смотришь на множество окон, и в каждом из них происходит что-то интересное. Представил? И если ты замечаешь в одном из окон что-то особенно интересное, то «достаешь из широких штанин» папашин полевой бинокль и работаешь с этим окном индивидуально... Как долго? Да пока свет не выключат!

А вот как это выглядит в броузере «**Opera**»:



Это если ты нажал кнопку **Tile windows vertical (Shift-F6)** на инструментальной панели. Но в работе удобнее использовать **Cascade windows (Shift-F5)**.



Теперь-то ты не запутаешься в большом количестве открытых **web**-страничек, поскольку все открытые на экране окна выстроились одно за другим, со сдвигом вправо и вниз, позволяя тебе увидеть заголовок любого из них. Выбираешь нужное и разворачиваешь его на весь экран!

Тебе объяснить, на какую кнопку надо кликнуть, чтобы в операционной системе Windows окно развернулось на весь экран? :)

Фишка 3: Web-серфинг

Не буду останавливаться на том, что ты и так должен знать, поэтому не проси меня рассказать о назначении кнопок со стрелками и не жди объяснений, в каких случаях используют загадочный **Reload**, а в каких нет. Броузер Opera не какой-то смешной уродец, поэтому ты не услышишь и глупых восторгов о том, что «У него, оказывается, есть Закладки (**Hot list**)!», «Окно **History**!!» или ,например, «ОН УМЕЕТ сохранять web-страницы вместе с графикой!!!!!». Как я уже отмечал, «**Opera**» — полнофункциональный броузер, просто он очень маленький! :)

Лучше я остановлюсь на описании нескольких приемчиков, которые можно использовать в работе с этим броузером:

1. Работая с web-страничкой, например, с отчетом поисковой системы, можно, не прерывая чтения, щелкать левой клавишей мыши по приведенным на странице ссылкам, не забывая нажимать и удерживать **CTRL-SHIFT**. Нужные тебе страницы будут открываться на заднем плане в фоновом режиме.

2. Открыв много окон, можно упорядочить их, используя уже упоминавшиеся **Shift-F5** или **Shift-F6**. Помимо мыши для переключения между окнами используются клавиши **1** и **2**. Если ты еще не понял, то объясню, что Opera позволяет перемещаться в Сети, вообще не пользуясь мышкой, с помощью одной клавиатуры. Да! Ты еще не забыл про возможность включать/выключать загрузку графики для каждого окна в отдельности?

И напоследок: если в твою дверь уже давно стучат родные, надоедая глупыми требованиями немедленно освободить телефон, в то время как ты нарыл пару-тройку интересных сайтов, то тебе больше не придется записывать **URL**-ы сайтов на листочек или добавлять их в Избранное. Почему? Да просто когда ты будешь выходить, Opera спросит тебя, а не хочешь ли ты сохранить окна? Смело ставь галочку в нужном месте и при следующем запуске броузера ты продолжишь работу, как будто никуда и не уходил! Второе применение этой функции — открой страницы, которые ты первым делом навещаешь, попав в **Internet**, и, выбрав **Save windows**, смело «завершай работу». Понял? Теперь ты будешь любоваться этими страницами каждый раз, едва запустишь свой броузер! Кто там теперь вспомнит о «начальной странице» **NN** или **IE**?

Настройка броузера

Что, решил попробовать? Я рад за тебя! К сожалению, объем статьи позволяет мне сообщить по настройке лишь самое необходимое, поэтому я оставляю «за бортом» подключение почтовой программы, работу с plugin-ами и другие мелочи.

Итак, сначала идешь на *www.operasoftware.com*, скачиваешь себе сам броузер и запускаешь **setup**. После установки кликай на появившийся значок с буковкой **O**! **Opera** поставляется с двумя наборами кнопок, которые расположены в каталоге **\Opera\buttons** в подкаталогах с произвольными именами. (На *www.operasoftware.com/buttons.html* — можно раздобыть еще). Помимо файлов **GIF** каждый такой подкаталог содержит файл с расширением **INI**. Какой набор будет использоваться, зависит от того, к **INI**-файлу какого набора указан путь в **Preferences/Button** and **Status bar** в сроке **Buttons** — **Image set**. В том же диалоговом окне можно переставить значение по умолчанию для **Progress Bar** с **Bottom** на **Top** — если тебе так будет удобнее.

Но хватит заниматься украшательством! Если есть proxy-сервер, то заполни нужную строчку в **Preferences\Proxy-Servers**, а потом открой в меню Preferences диалоговое окно **Cache**. Попробуй увеличить размеры дискового кэша и размер области в ОЗУ, отведенной под кэш, в несколько раз по сравнению с установками по умолчанию. Тут все зависит от степени крутости твоего компа, поэтому — экспериментируй! Если все не сдохнет, то будет работать быстрее. :) Если чувствуешь, что памяти у твоего электронного друга явно не хватает — попробуй отключить **Turbo mode**.

В **Preferences/Generic** увеличь значение **Global history** хотя бы до **2000**. Также стоит определиться, какой режим отображения графики будет использоваться по умолчанию. Это можно сделать в диалоговом окне **Preferences/Multimedia** (Я использую режим — **Show loaded images only**). Там же можно включить/выключить анимацию, звуки/музыку, **background**-ы, **plugin**-ы и **JavaScript**.

Пришло время столкнуться с проблемой № 1 этого броузера — он, к сожалению, не поддерживает все многообразие русских кодировок. Придется идти на полумеры. Поскольку в русском **Internet** большинство страниц доступно в кодировке **Win**, то я в **Preferences/Document Appearance** в разделе **Font** and **background** указал (кнопка «**Edit**») для текста **Normal**, **Heading1**, **Heading2**, **Heading3**, **Heading4**, **Heading5**, **Heading6** — шрифт **Times New Roman Cyr**, для текстов **Preformatted text**, **Form Text Field**, **Forms Button Text** — **Courier New Cyr**. Но теперь попадающиеся мне странички в кодировке **KOI-8** перебрасываю **IE**. Он у меня работает на подхвате. (Иногда ему перепадают и странички, с которыми Opera не справляется — я, например, не стал устанавливать **plug-in** для поддержки **Java**, поскольку он, во-первых, слишком большой — **7** Мб, а, во-вторых, раз в **IE Java** уже есть, то я посчитал это излишней роскошью! Тем более, мне говорили, что слишком много кофе — вредно!) :)

В *RU.INTERNET FAQ* (*http://ru.internet.lv, http://www.chat.ru/~inity/faq/*) можно найти другой способ борьбы с этой проблемой «смены кодировок», но он тоже не идеален. Так что открывается широкое поле для творчества, господа «кул хацкеры»! Если что придумаете — пишите письма!

На этом и остановимся. Если мне удалось пробудить в тебе желание познакомиться с этим броузером поближе — я буду очень рад! Ну а если не удалось... Что ж поделать? Оставайся одним из миллионной армии поклонников стандартов.



X-Стиль

Холод (holod@xakep.ru)

Ты, наверное, часто видел во всяких газетах и журналах описание так называемых «компьютерщиков». Ну там всякие худощавости, немытые волосы, в жизни интересуется только компом. Таких обморозков рисуют, офигеть! А всякие там бабские журнальчики типа «YES!» ушли еще дальше, они еще описывают, и как «компьютерщик» себя ведет, и о чем он с девчонками треплется. Ну такой отстой! С таким же успехом я могу написать, что все бабищи младше 18-ти — ходят с белым бантиком и сосут леденцы с утра до вечера и никогда не дают. Короче, приятель, нас весь этот фуфел откровенно достал и мы решили, наконец-то, написать, как же отличить на улице настоящего хакера от всяких обморозков, которые скоро от своих компьютеров детей рожать будут.
Настоящий хакер не обязательно гений, не обязательно суперкомпьютерный монстр Unixa и знаток TCP/IP (хотя такие встречаются довольно часто). Как правило, это человек, которому интересно узнавать отдельные подробности об устройстве окружающего мира и использовать их в своих интересах.
Но давай сразу условимся: хакер — это не обязательно существо мужского пола. Да, бывают и хакерши. Но их критерии поведения и физиологическое строение могут радикально отличаться от описанных ниже.

Как он выглядит? Где одевается?

Настоящий Хакер — это тебе не ламо в спортивном костюме, бомбере поверх и лакированных ботинках от Армани. Когда речь идет об одежде, он не станет мешать несовместимые вещи в несовместимых пропорциях. Богатые магазины он обходит стороной — ну какой ты на фиг хакер, если на тебе брюки из DKNY, свитерок из SASH! и бутсы Shellys... Сразу видно — денег деть некуда, тоже мне гордость, тряпки покупать! Уж на это хакер никогда особо не раскошеливается. Он обычно одевается на рынке или в сэконд-хэнде. Чаще как раз в сэконде — там можно найти потрясающие вещи, каких нигде не сыщешь. Там покупается практически все, кроме носков, нижнего белья и презервативов. А все эти мифы о том, что в сэконде грязь и водится перуанский клещ — полное дерьмо, поверь мне. Пока все вещи не проходят серьезную химчистку — они не попадают на продажу в сэконд.

Из одежды хакер предпочитает всевозможные свитера нейтральных цветов, брюки с обилием карманов (там можно носить всевозможный инструментарий), всяческие куртки металлического («косуха») или электронного (непошлая «кислота») направления. Но особенно ценятся отдельные элементы старой НАТОвской формы — она в сэконд попадает почти не ношеной, легко стирается без машинки обычным мылом, практична, с грудой карманов, носится с гражданской одеждой всех стилей...
Из обуви хакер предпочитает тяжелые шнурованные ботинки, потому что слишком часто приходится лазать по всякому дерьму.

Особенно у хакеров котируется обувь МЭЭО (Московского Завода Экспериментальной Обуви). Поверь, дружище, — никакие Гриндера или Мартинсы не сравнятся с этими ботинками-убийцами ни по носибельности, ни по комфортности, ни по внешним данным.
Ну и, конечно, настоящий хакер обязательно таскает рюкзак — туда влезает старый черно-белый ноутбук, пяток компактов и, что самое главное, несколько бутылок пЫва. На рюкзаке часто болтаются всякие феньки, типа старой битой дискетки с номером тети Аси. Да и вообще, для хакера подвесить на себя какую-нибудь шнягу — в порядке вещей. На шее такого человека запросто можно найти убитую шестеренку от дисковода или кусок микросхемы на цепочке. Ну а к пирсингу и тату он и вовсе спокойно относится. Часто на наиболее типичных представителях семейства хакеров можно обнаружить серьгу из линзы от сидюка (в левом ухе) или татуировку в виде штрих-кода или трех строк двоичного кода где-нибудь на шее или в более интимном месте — за ухом, например.

А что он ест?

То, что не нужно готовить (поэтому говорят, что гастрит — друг настоящего хакера =)) или хотя бы не нужно ДОЛГО готовить. Казалось бы, при таком образе жизни хакер должен любить всякие МакДоналдсы и Русские Бистро, так вот обломайся. Настоящий хакер всегда найдет лучшее применение своим деньгам и времени.
В список продуктов, которые хакеры употребляют чаще всего, попадают чипсы, всевозможные сырные шарики, пиZZа и прочие сухарики, которые хорошо идут с пЫвом. Надеюсь, не надо объяснять, что

пЫво в жизни Настоящего Хакера занимает особое, почетно-кулинарное место

и заменяет большинство продуктов. С пЫвом он просыпается, с пЫвом засыпает, кроме пЫва, как правило, ничего не пьет. Правда, есть особая категория хакеров — безалкаши. Они страшны, они отличаются от обычных хакеров, как стройбат от морпехов, они несут смерть и разрушение всему, что только можно хакнуть. Их даже к компьютерам не подпускают, и поэтому они всю жизнь хакают девушек во дворе, банкоматы в сберкассе и аквариумы в зоомагазинах. Пьют безалкаши исключительно Кока-Колу и ее производные — Спрайт и (реже) Фанту, что, как показывает практика, негативно влияет на состояние их внутренних органов. Вскрытие тел безалкогольных хакеров, которое мы с Пирксом проводили (в образовательных целях) на территории второго Медицинского Университета в Москве, показало, что чаще всего печки, почень и гастрит у них цвета наиболее часто употребляемого напитка (особенно интересные результаты можно наблюдать у безалкогольных хакеров, предпочитающих Спрайт).

Куда он девает мусор?

Если сидит дома за компьютером — не слезая с кресла, кидает на шкаф. На фиг это нужно — идти на кухню и там, в потемках, где-то ведро искать. Все равно можно раз в полгода сгрести все со шкафа и вынести из дома в двух-трех мешках сразу. Точную дату очередного выноса мусора хакер узнает по типичным природным признакам:

начал мусор со шкафа падать — значит, пора.

А вот если хакер находится на улице, все намного сложнее. Там мусор используется по возможности в позитивных целях: если под рукой нет мусорки — значит, мусором можно попробовать что-нибудь хакнуть. Например, с помощью пустой пивной банки можно хакнуть трамвайную стрелку — если смять банку и запихнуть ее в конструкцию поглубже...



Что у него в карманах?

Уууу, чего там только нет. Если попытаться систематизировать их содержимое, то мы обнаружим там (кроме кучи дерьма, которое классификации не поддается) пару дискет (одна — системная, вторая заполнена самым странным и необъяснимым софтом — начиная от генераторов ключей Visa и заканчивая эмулятором WIN95 для ЕС-1840 и исходниками вирусов Melissa и Chernobyl на Фортране), пачку телефонных карточек (которые он собирает по телефонным автоматам в метро каждое утро — куча тупиц просто забывает их там) и плеер (дисковый, сделанный из двухскоростного CD-рома с кнопкой play, или кассетный). В плеере обычно находится источник тяжелого металла (Iron Maiden, Blind Guardian etc), либо классический представитель электронного направления (Orbital, Goldie, Underworld и т.д.). То и другое нормально. Но помни: если ты увидел у хакера в плеере какую-нибудь Ларису Черникову или Машу Распутину, то он — никакой не хакер, а ламо непальское.*

Как общается настоящий Хакер?

Язык настоящего Хакера — это нечто среднее между системой команд OC UNIX, гарлемским английским и родным русским. Из английского он знает устойчивые слова и буквосочетания типа «Fuck OFF» и «RTFM», из русского — как минимум основы правописания и литературного творчества. Но лучше всего он знает, конечно, систему команд UNIX, о чем и спешит поведать каждому встречному. Жаль только, что встречные его не всегда понимают (но тут-то ему на помощь и приходит знание литературного русского). Да, вот что важно: открытый и наглый мат настоящий хакер в разговоре никогда не использует — это ниже его достоинства.

Как хакер относится к спорту?

Однажды задав такой вопрос настоящему хакеру, я вот что услышал в ответ. Утром, говорит, пробежка по второму уровню q2, днем — легкоатлетический литр-бол с командой друзей, ну а вечером — переходим, говорит, к тяжелым видам спорта. Баб'з'лей, говорит, вечером...

На что похож образ жизни хакера в целом?

Ну, тут куча аспектов, а я попробую затронуть только самые важные. Во-первых, личная гигиена. Если ты решил, что хакер — грязный и немытый патлатый некто, то это ты зря. Душ пару раз в день — это норма для всех, в том числе и для него. И потом: как же он будет с любимой девушкой-то общаться? Да, говорят — бытует мнение, что любимая девушка хакера — это порносервер... Отстой! Хакеры — тоже люди! И девушек у них — самых настоящих девушек — куда больше, чем у простых смертных юзеров. Открою секрет: по жизни хакеры предпочитают LifeStyles и Durex, а какие-нибудь «Erop» и в руки не возьмут (разве что пиво в них носить — по 3 литра разливного входит). Как говорится, на машине — AVP, в кровати — Durex, и все — вирусов нет.

Кроме девушек у хакеров куча друзей. Для них у хакеров есть пагер. Пока хакер в Инете, ему на пагер звонит куча народу, а он уж сам решает, перезванивать или нет. А для тех, кто в Инете, у хакера есть Ася и форум на домашней страничке.

Домашняя страничка хакера — это не просто листик голого HTML. Его страничка обычно существует в трех вариантах: для ламеров — HTML, стандартные Фронтпэйджевские скрипты и минимум инфы, для простых юзеров — HTML с вкраплениями Macromedia Flash и нормальный объем инфы, ну а для своих — хакеров — огромный VRML-объект с грудой информации обо всем на свете, со входом по паролю.

Из литературы Хакер предпочитает серьезную периодику типа «Windows NT» или «Сети и Коммуникации», откуда черпает груды непонятной другим смертным информации. Правда, когда Хакеру надоедает получать серьезную информацию, он читает наш журнал, откуда узнает, как сделать себе халявную электронную почту =). Телевидение Хакер ненавидит, смотрит только MTV и только тогда, когда там крутят Бивиса и Батхеда. Над этими придурками он может прикалываться до бесконечности.

*...гражданином Непала считается любой человек, зачатый непальцем и непалкой...

X

Две аськи в online!!!

Ростислав Щорс (rvsh@mail.ru)

«Вот придурки! Чего только ни придумают! Ну на хрена, скажите мне, нужны 2 аськи??? Что, одной мало?» — так скажут многие юзвери. Для чего могут понадобиться два пейджера ICQ на одном компе? Да все просто — для хакерства.

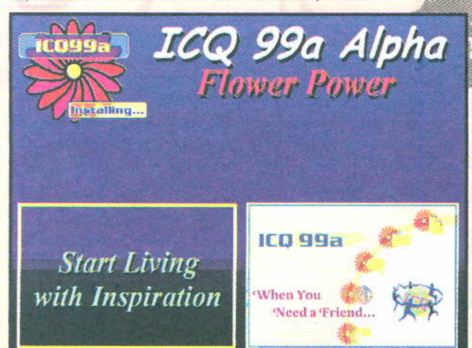
Две Аси – лучшие шпионы в стане врага!

Хочешь кого-нибудь проверить или узнать его мнение о себе? Для этого нужно, чтобы оба твоих uin'а (номера ICQ) были в контактном листе проверяемого пользователя. Но жертва не знает, что под аськами №1 и №2 скрывается один и тот же человек, а значит можно, использовав ICQ №1, рассказать какую-нибудь историю о пользователе ICQ №2. Историю можно придумать любую, лишь бы она была правдоподобной! Например: «Прикинь, ко мне тут ломится непонятный крендель, говорит, что знает тебя. Но что-то он мне не нравится. Мутный он какой-то. Ты на самом деле его знаешь или этот черт хочет меня подколоть?» Потом задавай все интересующие вопросы. Поверь мне, ты услышишь о себе столько нового и интересного!

Две Аси – лучшие помощники для развода юзверей!

Ну а теперь о главном преимуществе двух асек. **X** уже много писал о троянах и их использовании. Но самая главная проблема в подсовывании трояна — убедить человека запустить его на своем компьютере. Благодаря двум аськам можно узнать слабые и сильные стороны любой жертвы. Это делается просто. Имеющий 2 аськи входит в доверие, узнает о человеке все (или почти все) и, воспользовавшись этой информацией, смело заходит к нему со второй аськи. Если жертва — фанат демок или игрушек, то заливают ему троян, предварительно описав его как демку или игрушку! Причем, чаще всего жертву даже не обманывают! Сейчас существует достаточное количество хакерских фенек, позволяющих дописывать троян почти к чему угодно! (читай рубрику «Шаровары»).

Самый обычный способ использования — просто держать две аськи для разных людей. Если ты используешь две аськи — одну дома, другую на работе, то будет интересно знать, что творится на обеих!



Setup'им все это дело

«Ну все, я уже тащусь. А как же все это сделать?» — скажешь ты. Да легко! Мы возьмем случай, когда ставятся две аси «ICQ99a» на Win95-98. Сначала скопируй каталог **Program Files\ICQ\NEWDB** в отдельную директорию. Это необходимо сделать, если уже зарегистрировано несколько пользователей. Если зарегистрирован только «ты, любимый» и ты будешь регистрировать нового юзера, то можно ничего не копировать. Далее создадим на диске C: в каталоге **Program Files** папку **ICQ2**. Проделав все вышесказанное, запусти инсталлятор **ICQ99a** и в установках setup'а укажи созданную директорию **ICQ2**. Как обычно, пройдет инсталляция ICQ, и программа запустит конвертер **DB** (базы мессаг, хистори и т.д.), обнаружит на компе уже зарегистрированного пользователя и предложит работать с ним. Если до установки второй аськи было зарегистрировано 2 пользователя, то на этом моменте стоит прервать установку. После этого замени каталог **NEWDB** в директории **ICQ2** на сохраненный ранее каталог **NEWDB**. Если же до установки второй аськи был зарегистрирован всего один пользователь, то этого делать не надо!

Теперь займемся чистописанием! :)

```
File  Edit  Search  Options                                  Help
                          Untitled
                            Open
 File Name:  ICQ.EXE
 C:\PROGRA~1\ICQ
                  Files                        Dirs/Drives
  ICQ.EXE                                      ..
  NDETECT.EXE                                  AGENT
                                               BOOKMARK
                                               DB
                                               DLL
                                               HELP
                                               SOUNDS
                                               [-A-]
        OK             < Cancel >          < Help >
```

Жмем кнопочку «ПУСК», потом «ВЫПОЛНИТЬ», пишем «edit.com» и открываем для редактирования файл «icq.exe» из директории **ICQ2**, установив предварительно галочку для открытия файла в двоичном виде. Идем в меню «ПОИСК», набираем «**mirabilis icq mutex**» (без учета регистра букв) и заменяем на «**mirabilis pcq mutex**», затем сохраняем редактируемый файл. На этом наше чистописание закончено.

Подключившись к Сети, запускаем icq.exe из директории C:\Program Files\ICQ. После того как цветочек станет зеленым, идем в директорию ICQ2 и запускаем опять же icq.exe. Во второй аське запустится тот же пользователь, что и в первой аське. Для смены текущего пользователя в одной из асек воспользуйся стандартной процедурой AddChangeCurrentUser/ChangeTheActive User/ или зарегистрируй второй uin — AddChangeCurrentUser/RegisterANewUser (ICQ#), также добавляется уже зарегистрированный пользователь — AddChangeCurrentUser/AddAnotherRegisted User.

Ну вот мы и получили две работающие программы ICQ с разными уинами. Круто? Теперь оставляем тебя наедине с твоей фантазией! Оттягивайся и присылай в редакцию различные способы использования двух icq на одном компе! О самых интересных мы обязательно расскажем.

X


Музыка Ритуал Стиль
ПТЮЧ
ПОДПИШИСЬ
и вступай в
к л у б
подписчиков
Ptюch
club
ptюch
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 72980
подписка во всех отделениях связи России и Снг по объединенному каталогу «Подписка 99»
ты получишь клубную карту «ПТЮЧ» которая позволит: сэкономить 30% от стоимости журнала в розницу • бесплатно проходить на все Птюч-party• ежемесячно получать подарки от любимого журнала

ФИДО НА ХАЛЯВУ

А. Басов

Это тебе не Инет. Там все просто — отстегивай жалкие тридцать баксов в месяц и горя не знай. В фидо так не попадешь, здесь придется попахать на полную катушку. Тот, кто боится изнурительной работы, лишений, крови, мышей, кошмарных чудовищ, массового падежа скота и того, что маздаи хранят в свопе, — может проваливать. Остальные — за мной.

Все дело в том, что фидо — совсем не то, чем кажется. Непосвященные знают — любительская некоммерческая сеть, модемы гоняют между собой байтики, придурковатые люди пишут письма в конференции, а то и напрямую друг другу. Да, и такое бывает, возможно, даже посылают файлы и получают от этого времяпрепровождения болезненное удовольствие. Эскейпиское сборище невротических подростков, эмулирующих лингвистическую и культурологическую среду, в которой сублимируется их подсознательный страх перед враждебной реальностью. Так думает серый обыватель, который читает статьи о фидо в провинциальных научно-популярных журналах. Но ты-то читаешь **X**! И ты достоин знать правду! Фидо — это... ну... типа.. это нечто, которое можно показать только неопределенными кругообразными движениями рук и старательным выпучиванием глаз. Короче, вместо того чтобы описывать тебе это чудо природы, я лучше расскажу, как в этот мир попасть.

Итак. Многие сисопы позволяют юзерам своих борд читать фидошные эхи как мессажные арии. Пардон. Многие системные операторы позволяют пользователям своих электронных досок объявлений читать эхо-конференции некоммерческой сети **FidoNet** как обычные почтовые области. Разумеется, их можно читать и в Инете (*www.spektrum.org.ru*, раздел «**FidoNet Reader**»). В гейтуемые фидошные эхо-конференции можно писать, как в юзнетовские, если их тянет твой провайдер. Покопайся в ньюсгруппах, наверняка наткнешься на иерархию **fido7**. Если нет — могут пустить на NNTP сервера *news.fido7.ru* и *news2.fido7.ru*. Сходи на *www.fido7.ru*, там объяснят всю механику насчет регистрации, доступа и кодировок. E-мылом (в фидо это зовется нетмылом) на фидошный адрес тоже написать несложно. Так Вася Пупкин **aka 2:5020/891.77** для Инета представляется как *Vasya.Pupkin@p77.f891.n5020.z2.fidonet.org*.

И вот здесь будет уместно объяснить структуру сети ФИДО и то, как образуются такие адреса. Нижняя ступень ФИДО — поинт (то есть ты, за своим домашним компьютером). Поинтов опекает, отвечает за все их действия, кормит почтой и файлами нода (станция, часто домашняя, через которую идет почта на несколько поинтов; что-то типа провайдера Интернет). Работенка жуткая, скажу я тебе, правда, неплохо оплачиваемая пивом и ощущением власти, хотя и иллюзорным. Ноды крепятся к хабам (крупные станции, типа больших провайдеров, с крутыми каналами, которые обслуживают провайдеров помельче), которые гоняют траффик между собой, но при этом делятся на уровни, специализируются на эхопочте, нетмыле, фэхах, все это заоблачно хитро и для нас уже не важно. А важно, чтобы ты понимал, как будет формироваться твой фидошный адрес. Например, адрес **2:5030/1047.7** раскладывается следующим образом: зона **2** (Европа), сеть **5030** (фактически — город, Питер (Москва — **5020**), который входит в регион **50**), нода **1047** и твой поинтовый номер **7**, который ты попросишь у босса или он тебе назначит сам. Ну вот, теперь ты сможешь адекватно отреагировать, когда кто-нибудь представится тебе, протягивая руку: «Два, пятьдесят двадцать, тысяча двести двадцать три, двадцать семь».

Ну вот, ты уже на **1%** — фидошник. Систему ты уже знаешь, осталось только нырнуть в эту сеть. Давай предположим, что ты хочешь не почитывать от раза к разу эхи из Инета, а стать матерым фидошником. Это не так сложно. Разумеется, если у тебя есть комп, драйвер «прямые руки.sys» и модем. Впрочем, если нет модема, но очень хочется, то можно и без него. Правда, для этого нужно или быть девушкой (возможно, придется поменять пол) или владельцем пивоваренного завода (ничего менять не надо, все и так замечательно). Без модема ты все делаешь так же, как нормальные люди (в том числе и читаешь статью дальше), только бродишь за почтой к своему безумному боссу с жалкой дискеткой и ублажаешь его более массировано. Искать такого — бессмысленно. Если на примете его сейчас нет — отдыхай. Вернее, работай, копи на модем. В любом случае идем дальше.

Для духовного апгрейда до уровня фидошника есть два пути. Путь Познания и Путь Дурачка. Последний заключается в том, что ты, упорно игнорируя доки, добываешь список местных **BBS** пятилетней давности, терроризируешь сисопов, их родственников и случайных прохожих, штудируешь рекламу в поисках мифического фидошного провайдера, умоляешь всех встречных-поперечных пристроить тебя в фидо, достать и наладить софт, пофиксить глюки, вытереть носик и в итоге оказываешься в фидо, сам не понимая как. Если не пристукнут до этого. Сей Путь опасен тем, что к нему можно привыкнуть и остаться дурачком навсегда, а жить дурачком скучно и неудобно.

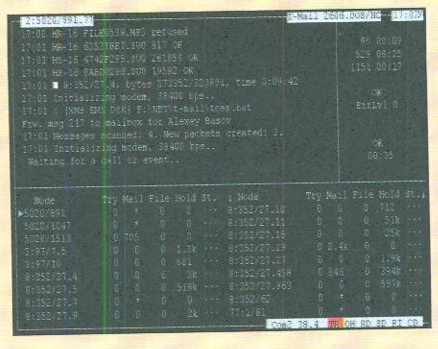
Мы пойдет Путем Познания.

Глупо лезть непонятно куда. Чтобы выяснить, во что ты собрался сунуться, тебе необходимо нахватать базовых знаний. Не ты первый собираешься в фидо, почти ничего о нем не представляя. Есть общедоступные просветительские доки для начинающих фидошников. Наиболее распространенные и дельные — это «Руководство начинающего пользователя **FidoNet**» Г.Иванова (как правило, файл chainik) и «**64** килобайта о **FidoNet**» Н.Филимонова (**fido_64k**). Они лежат на бордах, записываются на всякие сидишные сборники с текстами, громоздятся в Инете (например, *www.wolf.ru/fido.html*). В общем, найти их не составит труда.

Так вот, робко полагаю, что тебе нужно их прочитать. Читать вообще придется много, смирись. Это составит твое начальное фидошное образование. Помимо всего прочего, невкусно лезть в фидо, не побаиваясь таинственных модераторов с плюсометами, не гордясь знанием расшифровки словечка «**aka**», не будучи уверенным, что не спросишь, а что это за штука такая рульная — «сабж» — о которой говорят во всех эхах. Также тебе полагается просмотреть полиси (устав), чтобы уяснить структуру и политику фидо, а также получить представление о своих правах и обязанностях. Когда поймешь, кем собираешься стать в сетевой иерархии — поинтом или файлэхохабом, можно двигаться дальше. «Дальше» заключается в том, что ты находишь софт и пытаешься в нем разобраться. Фидошное хозяйство представляет собой мейлер, эхопроцессор, файлэхопроцессор, редактор сообщений и миллион утилит. Миллион оставим в покое, а вот первой четверкой займемся плотнее.

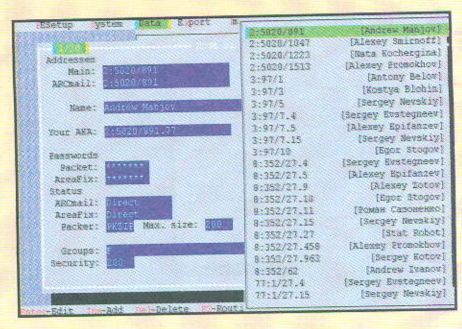
Мейлер

В общем-то оболочка для всех прочих программ твоей системы, управляющая прозвонкой и запрягающая всех и вся, чтобы тебе и оставалось делов-то только письма настукивать. Вспоминаются **The Brake!**, **Argus**, **FrontDoor**, **Bink/+** и, разумеется, **T-Mail** (последняя версия **2606**). Если решишь юзать его, тебе нужно будет разобраться в структуре, а еще лучше — примерно (босса-то пока нет) настроить **t-mail.ctl**, **events.ctl** и **subst.lst**. Если ты думаешь, что я расскажу, как это делается, то плавно пролетаешь. Там отличная дока, а мне еще о куче вещей надо поведать, так что — **RTFM**, милый. Я лишь тыкаю, на чем нужно сосредотачивать внимание, чтоб ты не отвлекался на вещи вторичные. Прописывай пока какой-нибудь дурацкий адрес, потом заменишь нормальным. Да, к тымылу нужен **fossil** драйвер, который будет запускаться перед его стартом. Под полуось это, скажем, **SIO**, **NT** фоссиль не требуется, если ты собираешься юзать досовскую версию мылера, откопай какой-нибудь **BNU** или **X00**. Впрочем, вполне приличный **LLCLCOM** стал теперь поставляться вместе с тымылом. Примеры их использования опять-таки смотри в **t-mail.doc** (во я вредный, да? За что только деньги платят!)



Эхопроцессор

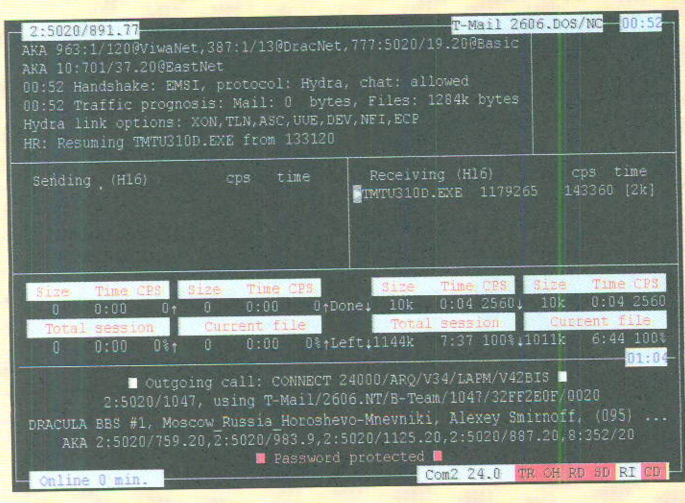
Прога, обеспечивающая поддержку эхопочты. На нашем этапе продвинутости интересна тем, что разворачивает пришедшие аркмыльные пакеты (в них почта бродит между мейлерами) и импортирует их в почтовую базу (сей мудреный процесс называется тоссингом), либо, наоборот, сканирует базу в поисках исходящих писем (предположим, ты решил рассказать в **RU.ANEKDOT** историю про курочку рябу), экспортирует их, пакует в пакеты и подсовывает мылеру для отправки. Эхопроцессоров немало — **Squish**, **GEcho**, **Parma Tosser**. Народ в основном использует **FastEcho** (последняя версия **1.46**). При настройке в сетапе прописывают **Network addresses** и **User names**, проставляют Pathnames таким образом, чтобы пути совпадали с соответствующими путями, описанными в **t-mail.ctl**, добавляют своего босса в **Node configuration** и создают группу в **Group area defaults**, в которой с него будут криэйтиться эхи. Еще ручками в **Area configuration** создают эхи для **bad**— и **dupe**-почты. Звучит все это

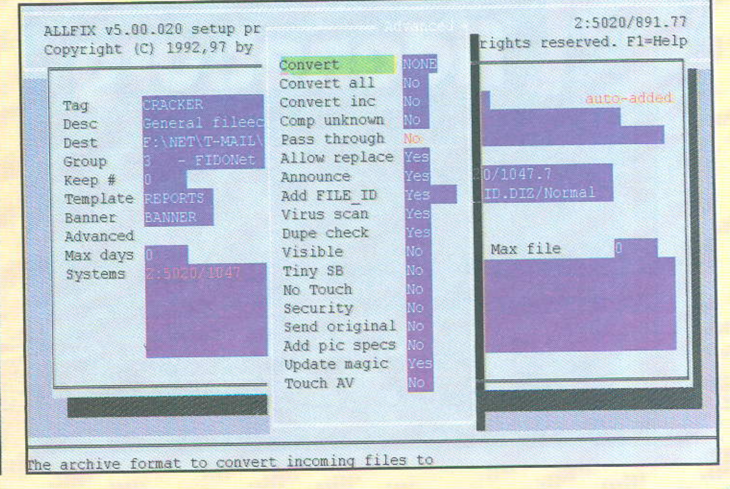


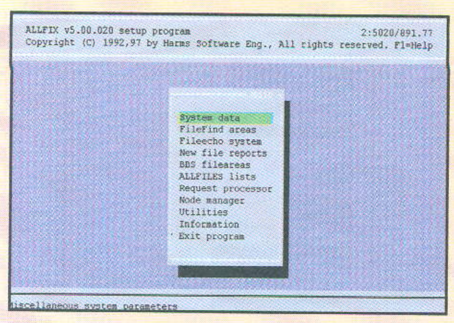
страшно, но если понажимаешь кнопочку **F1**, то все настроишь без док и факов. Не сможешь — не комплексуй. Спаять систему самому и с первого раза удается далеко не всем. Где искать помощь — читай ниже.

Файл-эхопроцессор

Прога, которая обрабатывает пришедшие по фэхам (файловым конференциям, по которым, в отличие от почтовых, вместо писем пускают... как ты думаешь, что?) файлы и tic-файлы, сопровождающие их. В общем-то, для нас — распихивает их по директориям, соответствующим фэхам и составляет рапорт с описанием привалившего богатства. Тут я не буду на тебя давить.
Не стоит прививать свои личные вкусы беззащитным перед печатным словом массам, пользуясь такой великолепной трибуной, которую представляет собой периодическая печать. Просто знай, что приличные люди юзают **AllFix** (хотя в этот момент сотни приличнейших людей возмутятся: «Что за идиот! Всем известно, что лучший фэхопроц — <такой-то>, а его галимый **AllFix** — страшное глюкало»). Но хотя он чрезвычайно похож на фастеху и внешне, и по принципу настройки, многие решают обойтись чем-нибудь полегче. Существует куча других фэхопроцессоров, в том числе и упрощенных, поинтовых: **T-Fix**, **TicMan**, **QuickTic**, **PoinTic**, **FastFix**, **MegaTic**, **Filin!** Выбирай, какой п[о] душе, настраивай, там все подробно объясняется, что к чему.
Итак, мылер, эхо— и фэхопроцессор. Эта сплоченная троица и есть основа







почтовой станции, независимо от того, кому станция принадлежит — забитому поинту или понтовой ноде. Сей симбиоз совершенно автономен, ко многим станциям человеческие существа не приближаются неделями, а то и месяцами. Так что никакой серьезной операторской работы отлаженная почтовая система не требует — сиди и любуйся, как все славно пашет. А пашет оно, если ты еще не врубился, следующим образом: мылер в разрешенное время дозванивается до аплинка (в нашем случае, ноды), отсылает исходящую почту, принимает входящую. По завершению сеанса связи запускает фэхопроцессор, который распихивает пришедшее файло по директориям, и эхопроцессор, тоссящий почту таким образом, что она, рассортированная по эхам, становится видна в редакторе. А после всей этой кутерьмы мылер снова берет дело в свои руки. Как видишь, все очень дубово.

Редактор сообщений

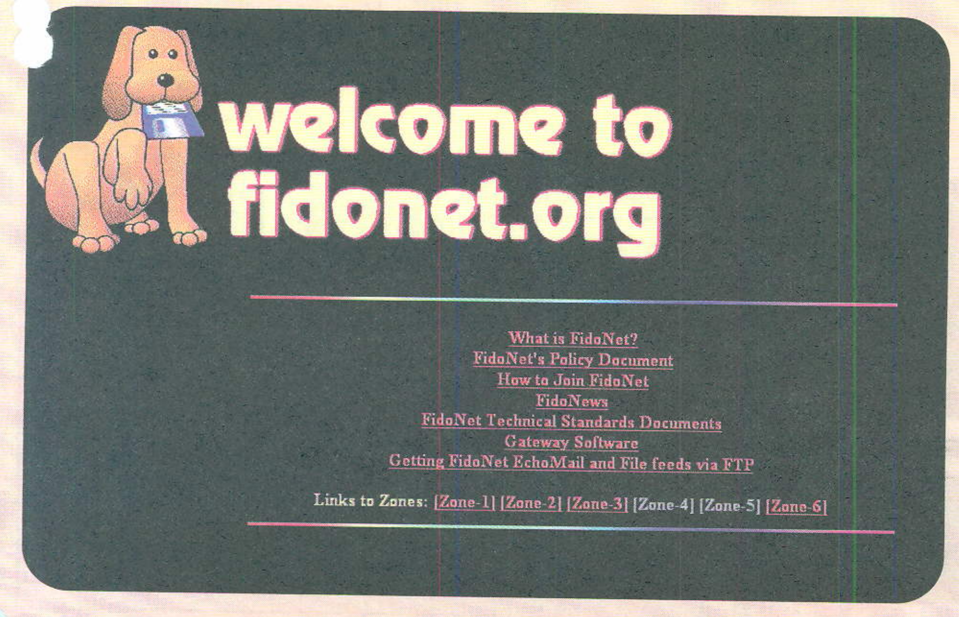
Это наиболее сложный в использовании инструмент, поскольку без тебя он не может буквально ничего (разве что сэйвер запустить). Если предыдущие проги имели какие-то зачатки разума и иногда могли писать письма, то здесь это придется делать тебе. Согласен, неудобно. Несложно было бы и этот процесс автоматизировать. Предложи разработчикам. Любителям виндов можно порекомендовать **Twin Head**, **SemPoint** или **FTNEd**, **TM-Ed** никому советовать не буду, самый юзаемый мессажный редактор — **GoldEd** (последняя версия, вроде бы, **3.00**). Настрой **golded.cfg** и напридумывай темплейтов (шаблонов писем) в **golded.tpl**. Ничего сложного. Пока добейся видимости нетмыла, бэд— и дуп-мэйла. Эхи создадутся с приходом почты.

Сейчас, когда операционные системы стали до того мощными, что ухитряются виснуть прямо на презентациях, смешно говорить о каких-то разрозненных программах, шароварных, написанных в текстовом режиме. Поэтому уже сейчас ты можешь для работы в фидо использовать не то, чем пользуются все нормальные люди, а восхитительные самонастраивающиеся пакеты, специально разработанные для новичков. Я имею в виду **Easy Fido**, **FTN**, **F.I.P.S.**, **Fido Jam Lite**, **WinPoint** и прочие красивые фенечки, лежащие, например, на *www.actor.ru/~kavelin*.

Ну а теперь, когда ты понял, что ничего не понял, можно начать искать босса — призрачное существо, через станцию которого будет проходить вся твоя почта. Если ты по-прежнему лелеешь мечту о файлэхохабстве, вынужден тебя разочаровать — ты пока будешь стремиться в поинты. И искать, соответственно, ноду. Повспоминай, может, у тебя есть приятели-фидошники? Если они порекомендуют тебя своему боссу, он, повинуясь таинственному нодскому инстинкту, скорей всего возьмет тебя под свое крылышко. Если же продвинутыми приятелями тебя судьба обделила, попытайся найти фидошную эху **N5020.POINT** (надеюсь, ты не Сургуте живешь? **5020** — это Москва). Там, помимо всего прочего, помещаются объявления о наборе поинтов. Только не забывай смотреть на дату письма. И не спеши откликаться на послание с сабжем «Набiраю поинтовъ!», датированное январем **1806** года. Если же есть возможность, напиши туда сам. Увидишь, расхватают в момент.

Можно же поступить классически — откопать свежий поинтлист (список поинтов и нод **ftn**-сети, для московского фидо это **pnt5020.ndl**) и высмотреть по нему ноду, подходящую тебе по времени работы, загрузке и месторасположению (прикинь по номеру телефона, лучше, если босс будет находиться на твоей АТС — и коннект лучше, и пиво носить — ближе). Чем больше номер ноды, тем она моложе и, следовательно, тем выше вероятность, что тебя возьмут. Разумеется, это не касается нумерологических изысков вроде **/7070** и **/5555**.

Когда босс высмотрен, нужно проверить связь. Пропиши ноду в **subst.lst**, либо научись компилить нодлисты тымыловской утилиткой tnc.exe. После этого фрекни с ноды **TEST** или **FILES**. Для этого надо... нет, не буду. Фрек — это файловый запрос. Ищи это сочетание слов в тымыловской доке или хелпе по F1, выясняй, как же его сотворить. В общем, ты должен соединиться с предполагаемым боссом и понять, насколько тебя (и его) будет устраивать связь. Это определяется по скорости соединения и cps. Ежедневно тебе, вполне возможно, придется выкачивать **400-600** кило только почты, так что не торопись. Идти под босса при **cps<1500** имеет смысл только в том случае, если он тебе глубоко симпатичен (не пойми меня превратно). Замеряется cps, конечно, не пиковый, а средний, причем полученный при перекачке какого-нибудь весомого файла. И умоляю, присутствуй при первом дозвоне и не отрубай динамик модема. Ноды исчезают, переезжают, ошибаются при отсылке строки в нодлист. Не надо терро-



ризировать зловещими ночными звонками пугливых бабулек. Словосочетание «телефонное хулиганство» знакомо? Но предположим (я оптимист), что кроткие беззащитные старушки не засадили тебя за решетку, и cps тебя устраивает. Тогда можно написать ноде нетмылом с твоего фиктивного адреса и залить письмо директком (гы, слышу, зашуршали странички доки). Ничего страшного, уверяю. Лезешь в **netmail**, пишешь предполагаемому боссу мессагу с адреса **2:5020/999.999**, но ставишь на нее атрибут **Direct**, при котором маршрутизация игнорируется. Если ты правильно прописал ноду или откомпилил нодлист, мылер дозвонится до нужной станции и под аплодисменты отошлет твою заяву. Ты сразу зарекомендуешь себя перед потенциальным боссом как грамотный и не напрягающий личными контактами парень.

В такой заявке указывают реалнэйм (загадка: **Kp00toЙ ><akEp** и Вася Пупкин — кто из них алиас, а кто реалнэйм?), голосовой телефон, модем, желаемый адрес и пароль. Также принято втыкать кусок лога сессии, во время которой проверялась связь (не подделывай! первое, что приходит в голову ноде — проверить твою честность, заглянув в собственный лог). В конце можешь наврать,что полиси ты прочитал, почту будешь забирать каждый день и твердо намерен выполнять свой святой поинтовый нодо-поительный долг. Доверчивей и наивней нод — только хабы. :)

Но я глубоко убежден, что тебе, как начинающему фидошнику, лучше знакомиться с будущим боссом в **RL**, для начала хотя бы голосом. В разговоре пальцы не гни, дай понять, что ты — «обучабельный» новичок. Не надо рассказывать печальную историю своей жизни, намекать, подводить к мысли и жалостливо вздыхать в трубку. Босс — это тебе не восьмиклассница. Если может дать — даст сразу, если он слишком загружен или ты по каким-то причинам не подходишь (старoват, юноват, парень, девушка, прогоняешь гнилые телеги что-то типа «Добрый день, позвольте представиться...», либо начинаешь разговор со слов «Здоров, братуха, ты чисто эта, поинта давай, типа!») — откажет



без обиняков. Зато если тебя возьмут в поинты, то ни одна девушка не скажет «Да!» так сладко, как это пробурчит страшный пропитой голос в трубке. От счастья ты и не заметишь, какой сказал ему пароль на сессию, а погрузившись в радостное полузабытье, тут же полузабудешь свой адрес. Т.е. будешь помнить, что **2:5020/**, а вот дальше...

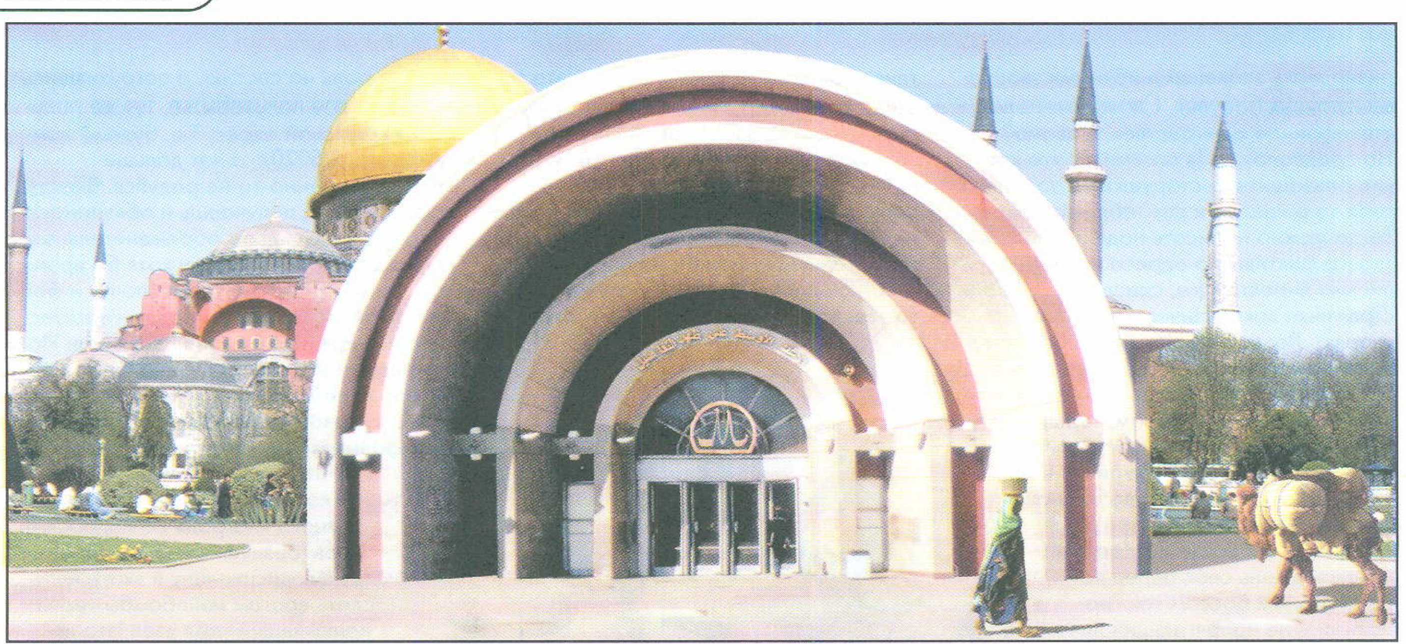
Но ты особенно-то не радуйся. Вместе с адресом ты получаешь и обязанности, правда, не слишком обременительные. Прежде всего ты должен хотя бы время от времени забирать свою почту и файло, дефицит места на харде — профессиональное заболевание всех нод. Но ты ведь за этим и лез в фидо, не так ли? Второе требование к тебе — не напрягать. Не звонить не вовремя, не парализовывать работу станции крэшполом (непрерывной дозвонкой), не получать слишком много «наград» от модераторов (бездушных чудовищ, блюдущих дисциплину в эхах), не слать врагам мэйлбомбы через приютивший тебя узел (это делается напрямую) и прочее и прочее. Многое зависит от состояния нервов твоего босса. Ну, о главной обязанности, скрупулезное выполнение которой искупит невыполнение всех остальных требований и покроет абсолютно все твои промахи, я напоминать не буду. Нет, напомню. С ТЕБЯ ПИВО!

Ну что, уже сердечко стучит? Все уже настроено и ты уже готов ринутся в бой? Тогда проникнись важностью момента. Пусть перед твоим мысленным взором пронесутся мучения, которые ты претерпел на этом долгом тернистом пути. Дождись, пока увлажнятся глаза. Выровняй дыхание. Вот теперь ты готов. Пришло время торжественно настучать в какую-нибудь подходящую эху, например, в **HUMOR.FILTERED**, свое первое письмо: «аконец-то я в фидо. Меня видно?».

X

СОВЕТЫ X

- Не бойся задавать вопросы. Если что-то не понимаешь, поищи в доках, в хелпах, и если там ничего нет, то спроси босса или других фидошников.
- Не хами в эхах. Ну похамишь, ну отключат тебя, ну и что? Кто с этого выиграл? Для разборок существует нетмейл.
- Не жалей боссу пива. Грамотно подкормленный и прирученный босс будет закрывать глаза на многие твои «мелкие шалости».
- Будь веселым. Э... приятель, ну как тебе сказать... Ну, типа все твои «Жизнь — дерьмо» и подобное уже не оригинально.
- Никогда не советуй в эхах то, что ты сам не знаешь. Это тебе не девчонке заливать, какой ты умный и клевый. В фидо сразу же после твоих советов тебя порвут на части более грамотные «коллеги».
- Читай рулесы. Да, я понимаю, что читать факи и рулесы — занятие не из приятных, но так ты обезопасишь себя от многих проблем на собственную задницу.
- Оставь выражения «Ламье поганое, только что поинта получил, а туда же! ПионЭров давить!» всяким обморозкам. Я надеюсь, что ты выше всего этого дерьма.
- Если не можешь сам настроить софт, то бери 3 Балтики и топай с дискетками к боссу (предварительно позвонив ему). Иногда придется сбегать за Балтикой второй (третий, четвертый...) раз.
- Есть проблемы? Пиво в руки и к боссу. Или: пиво в посылку, топаешь на почту, пишешь адрес нашей редакции, отправляешь и ждешь ответа. :)



Секреты Мутаритании

KibiZoid (kibizoid@hotmail.com, http://attend.to/kibi)

Давай с тобой разберемся сразу и без проволочек — все, что написано ниже, написано исключительно в образовательных целях. Вся ответственность за действия, наступившие в результате чтения этой статьи, лежит только на тебе, и вообще, баклан, думать надо о том, чтобы все было ОК! Тут можно сразу вспомнить о той призрачной линии, которую можно переступить, а можно и не переступать. На пальцах это выглядит так — покуда от твоих проделок никакого доходу нет — все будет хорошо, а вот с выходом тебя на нелегальный международный рынок за тебя быстренько возьмутся ФБР, ФСБ, ЦРУ и КГБ в придачу.

Ну, поехали! После того как **X** написал в 3-м номере о том, как хакнуть Бутаританское метро, мы получили кучу писем от жителей другой страны - Мутаритании. Эта статья и стала воплощением этих писем.

1001 способ проникновения в мутаританскую подземку

Коли ты читаешь **X**, тебе наверняка известно, что в мутаританское метро можно пройти бесплатно, однако способов это проделать есть гораздо больше, чем ты себе представляешь!

Способ обычный

Попросить у прошедшего через турникет туриста проездной, подождать 7 минут и с гордостью пройти в метро!.. Тут можно провести расчет — если через турникет проходит 6 человек в минуту (в Мутаритании народ активно юзает метро), сколько минимально надо купить проездных, чтобы поток народу без остановок шел в метро? Мутаританское метро, в отличии от нашего, работает с 6 утра до 1 часа ночи. По максимуму нужно обеспечить проездным каждого 19 * 60 * 6 = 6840 человека. По минимуму — 7 * 6 = 42 проездных и условие — сдавать назад проездные после прохода в метро. Выгоднее в 163 раза...



Простота способа, без технической подготовки.



Надо ждать 7 минут, а за это время поезд уедет аж три раза....

0000) Способ актерский

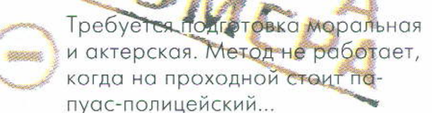
Необходимо ввести папуаса на проходной в ступор, и пока он ступорит, быстро сматываться внутрь. Обычно на мутаританских папуасов безотказно действует "метод утки" — два или три человека садятся на корточки и с кряканьем проходят через проходную.

Мой дядя, будучи студентом ГИТИСа, во время командировок в Мутаританию два года ездил в метро бесплатно, каждый раз устраивая новый эксперимент на проходной.

Кстати, способ очень смахивает на технику автостопа, но об автостопе как-нибудь в следующий раз...



Способ не требует технической подготовки.



Требуется подготовка моральная и актерская. Метод не работает, когда на проходной стоит папуас-полицейский...

0001) Способ секретного агента (или проход по Павлову)

От тебя потребуется достать какую-либо корочку необычного цвета (чем необычнее — тем лучше), вложить туда проездной документ и с месяц честно проходить в метро. Не открывая корочки. Каждый раз, когда папуас будет тебя тормозить (а проходить ты будешь медленно и степенно), ты будешь ей спокойно и размеренно выдавать фразу типа: "Здравствуйте, вы меня не в первый раз останавливаете, так посмотрите, у меня есть проездной... вот... есть фотография... вот... паспорт... вот.. пропуск туда-то... студенческий... вот печать... все подписи есть... все в порядке?" На пятый или седьмой раз папуас приобретет рефлекс не останавливать людей с корочкой твоего цвета. Этим ты и воспользуешься, когда настанет время покупать очередной проездной. И не забудь, что с пустой корочкой степенно и размеренно проходят только мазохисты!



Способ был проверен на практике — рефлекс удерживается на протяжении 8-10 месяцев.



Метод работает только на подготовленной станции, плюс рефлекс должен быть выработан у

всех папуасов на проходной. Существует вероятность быть остановленным не вовремя.

0010) Способ вероломный

Тут тебе нужно только набраться наглости и пройти через турникет без карточки. Стой! Ты как пошел? Просто так? Такие, как ты, очень скоро исчезнут как вид — всех переловят... Надо делать так: заранее находишь использованную карточку, пытаешься ее засунуть в турникет (он, конечно, ее с негодованием выплюнет обратно) и только после этого, мягко придерживая руками злобные резиновые тормоза, проходишь в метро. Усилие на удержание этих рычащих стражей тратится почти никакое! Далее, не обращая внимания на сирену (а турникет будет вопить, мигать всеми лампами и вообще делать вид, что его угоняют) идешь к мусорнице и выбрасываешь ненужную карточку в общую кучу. Пусть теперь кто-то докажет, что не верблюд! Хорошее это нововведение — мусорницы...



Некоторые турникеты настолько привыкли к подобному обращению, что просто никак не реагируют на происходящее...



Требуется иметь использованную карточку, хотя проблема это не большая. Товарищи бутаритане еще не настолько стали цивильными и выбрасывают карточки не только в мусорницы, а во всякие не приспособленные для этого места. На эскалаторы, например.

0011) Способ "паровозик"

Широко используемый в школьных компаниях метод проникновения в мутаританскую подземку. Для этого тебе придется найти компанию таких же, как ты, желающих прорваться в метро и достать на всех один проездной (как вариант, можно скинуться на одноразовый билет). Теперь ты опускаешь в ненасытный аппарат свою драгоценную карточку и проходишь. Следом за тобой (не далее 20 см) проходит первый друг, потом второй и так до конца. Удобства ради, можно держаться друг за друга и шагать в ногу. Отсюда и название. В принципе, можно пристраиваться к любому человеку — один мой знакомый частенько поражал меня этим искусством. Он незаметно пристраивался сзади к красивой девушке и проходил на станцию. Причем так, что ни она, ни турникет ничего не замечали!



Способ не требует особой подготовки, и при правильном проходе в обычной бутаританской давке никто ничего не заметит.



Можно схлопотать пощечину от незнакомой девушки ;) или, что хуже, от незнакомого мужчины.

0100) А-ля "Звездные Войны"

Что самое главное было в Звездных Войнах? Ну, кульный ты хацкер или нет? Правильно! Не попасть под лазер противника. В мутаританском метро абсолютно такая же ситуация. Теория такова — турникет имеет три контрольных луча и столько же фотоэлементов. Первые два регистрируют начало прохода, третий — конец. Самое неудобное, что третий луч находится на высоте около полуметра. Но при должной сноровке ты сможешь его перешагнуть не задев. При таком проходе зеленый сигнал не погаснет и сможет пройти еще один твой друг (или целая рота твоих друзей). Чтобы все выглядело ОК, последующие кульные кацкеры должны проделывать жест "опускание карточки" перед проходом.



Абсолютно не отлавливаемый метод.



Папуас в будке может заподозрить неладное, увидев, что зеленый сигнал на ее пульте не гаснет очень долго (а на пульте дублируется состояние всех турникетов на входе).

0101) Способ гипнотизерский

Для этого тебе придется освоить азы психоконтроля. При подходе к проходной ловишь взгляд папуаса-контролера и, удерживая его, передаешь: "Все в порядке, у меня проездной с высшей степенью доступа". То, в какой кодировке и в каком коде, двоичном или шестнадцатеричном, ты будешь передавать сигнал — не имеет значение. Во время передачи послания можно выполнить рукой жест показывания проездного, причем наличие оного совершенно не обязательно.

Одно из важных замечаний — необходимо правильно выбрать момент прохода. Помогает ситуация, когда такого же, как ты, "гипнотизера" только что поймали — под шумок можно пять раз войти-выйти, и никто ничего не заметит!



При должной тренировке способ работает даже на папуасах-полицейских.



Отсутствуют пути отступления

0110) По Штирлицу

Мюллер перекрыл все выходы из здания.

— Не уйдет, — подумал Мюллер.

— Идиот, — подумал Штирлиц и вышел через вход.

Так как тебе требуется войти в мутаританский андеграунд, то почему бы ни воспользоваться выходом? Техника прохода такая же, как при вероломном проходе, только отсутствуют фазы с использованной карточкой.



Турникеты на выходе не орут, и вообще можно прикинуться шлангом.



На некоторых станциях выходы охраняются сильнее входов — чаще всего это станции без турникетов на выход.

0111) Укрощение строптивого

Способ на самый крайний случай. Тебе нужно вступить в переговоры с папуасом на посту и убедить его в том, что просто необходимо попасть в метро, хотя никаких прав у тебя на это нет. Давить лучше на жалость, сочувствие к вымирающей русской расе на островах Мутаритании и т.д. Стабильно работает фраза "Я договорился о встрече с любимой в центре зала, а проездной забыл дома". Можно взять неожиданностью, сказав, что нет мутаританских тугриков... (а есть только доллары и золотые слитки :)). Самое главное — убеди себя самого в правдивости слов перед тем, как убеждать папуаса.



Можно пройти в метро бесплатно, даже будучи очень прилично одетым (если для тебя это актуально).



От тебя потребуется приличная трата сил, так как попадаются сугубо неверующие папуасы.

1000) Проход по забытой карточке.

Ты уже знаешь, что обычно турникет, проглотив карточку, выплевывает ее сверху. Вот только все почему-то ее сразу забирают. А если ты будешь хитрым хацкером, то просто подождешь с кунд пять, и зеленый свет зажжется сам по себе! Теперь сможешь пройти не только ты, а еще и две футбольных команды твоих друзей. Вот только последний друг должен таки вытащить карточку из аппарата.



Способ работает без технической подготовки.



Нужно иметь хотя бы один действующий проездной билет.

"Ну а где же способ 1001???" — вопрошаешь ты. Ну а вот его мы решили оставить тебе. И не забудь поделиться им с нами — *magazine@xakep.ru*

Часть II. Семь способов заработать геморрой

Итак, с более-менее законными способами ты теперь знаком, остается узнать

самое что ни на есть сокровенное. У тебя уже, наверное, в нетерпении чешутся ручки? Как, нет? Ну да ладно, сейчас зачешутся. Чуть ниже описаны пять способов заработать геморрой с мутаританской полицией за подделку проездных документов. Если быть предельно точным, то за переделку проездных документов.
Для дальнейших упражнений тебе придется найти хацкерный инструментарий: катушку узкого прозрачного скотча, резак для бумаги, линейку и ручку.

Гимор №1. Двусторонний проездной

Итак, у тебя есть проездной на N поездок. С помощью нескольких манипуляций ты из него можешь сделать проездной на N*2 поездок. Для этого отмеряешь середину билета, режешь его (только поперек, а не вдоль), первую часть оставляешь нетронутой, а во второй отмечаешь место для дырочки. Для этого используй ручку и первую часть в качестве трафарета. Вырезаешь дырочку (вырезать можно квадратик, а не кружок — разницы никакой) и отрезаешь острые углы на второй половинке билета.
Теперь соединяешь вместе обе части, перевернув на 180 вторую половинку, и склеиваешь с двух сторон скотчем. Причем магнитный слой оставляешь нетронутым!.. Вот и все! Теперь, когда у тебя закончится одна сторона билета, просто переверни его и пользуйся еще столько же!


Не требуется дополнительных механизмов и материалов. Получается компактное (прямо-таки "деловое") решение.


Дело это противозаконное, так что, когда тебя поймают, мама не поможет. Да и вид у получившегося билета несколько странный.

Гимор №2. Клонированный проездной

Учитывая главный минус предыдущего геморроя — необычный вид получившегося средства платежа, ты можешь модифицировать идею. Потребуется только найти пару использованных мутаританских карточек. Поводи по ним магнитом или помести их на секундочку на включенный трансформатор (от аквариумного компрессора, например). Каждую карточку разрезаешь ровно посередине и оставляешь задние половинки — передние тебе на фиг не нужны! Вместо старых передних уже известным тебе способом приклеиваешь по части от действующего билета. Ежели ты забыл, как подготовить передние половинки — глянь чуток выше, туда, где ты заработал себе геморрой №1...


Получившееся средство проезда внешне не сильно отличается от настоящего. Данной обработке можно подвергать не только карточки на N поездок, но и проездные.


Требуется дополнительный материал, и вообще резать не один раз, а целых три!

Гимор №3. Турникет, как копировальный аппарат

Самое хитрое, что после того как ты засунешь свой перл из №2 в ничего не подозревающий турникет, наивная железяка перезапишет всю информацию на обе половинки билета. Как в рекламе Распутина — сверху я и снизу — тоже я!.. Этим-то ты и воспользуешься. Беги домой за инструментом, если ты его до сих пор не носишь в кармане, и проделывай операцию по клонированию еще раз! Алле оп, ву а ля — и у тебя есть не два, а четыре проездных. А если тебе не нравится, что проездные получаются разрезанными, то собери "длинный проездной" — к половинке от настоящего проездного приклей целую пустую карточку.
Иди с этим паровозом к ближайшему турникету, и если тебя никто не остановит, у тебя появится проездной на текущий месяц с милой надписью "билет на одну поездку"!


Получается с виду абсолютно нормальный мутаританский проездной.


С такой технологией недалеко до оптовых партий докатиться, а это, как ты уже знаешь, до добра не доводит.

Гимор №4. "Чистое" копирование

Все великолепно, подумаешь ты, но вот где достать исходный месячный проездной? Можно, конечно, стрельнуть его у друга, но что скажет друг, когда ты ему вернешь мелко наструганный проездной? Так вот, есть способ снять копию с проездного, не разрезая его!
Для этого необходимо разрезать пустую карточку (именно пустую, а не ту, которую тебе дал друг) на четыре части. Причем не так, как ты подумал, а в плоскости билета. То есть у тебя должна получиться верхняя и нижняя половинки билета, каждая разрезанная поперек. Нижние части выкидываешь, а одну из верхних аккуратно приклеиваешь на дружеский проездной в качестве второй половинки.
Теперь этот сэндвич сможет пролезть в щель турникета. После прохода снимаешь накладку и приклеиваешь ее на тонкий картон. У тебя теперь есть действующая половинка проездного билета. Как поступить с ней дальше — решай сам, а целый проездной можно отдать назад.


Не надо резать исходный проездной.


Разрезать карточку на верхнюю и нижнюю части очень сложно (но можно).

Гимор №5. Песенка

Итак, что делать с оказавшимся в твоих руках проездным билетом ты уже знаешь. А вот если у тебя завалялся неюзаный билет на три поездки? Попробуй подсчитать свою выгоду: на первом этапе получаешь два билета по три проезда, на втором (два раза пройдя) — четыре билета по две поездки, на третьем восемь билетов с одной поездкой на каждом, всего 14 проходов. И это по билету с тремя поездками! А что если взять недавно появившийся в продаже билет на 60 поездок, подумаешь ты? Правильно, формула расчета количества проходов такая: 2^(N+1)-2, где N — исходное количество проходов. В случае с билетом на 60 поездок получается.... Получается что-то около 10 в 18 степени. Круто, да? Вот только за месяц ты столько раз в мутаританское метро не зайдешь, как ни старайся! Я тут прикинул и понял, что этим 60-проходным билетом можно всю Мутаританию обеспечить, и еще столько же останется. А через месяц все билеты станут недействительны. :)
Тут уместен анекдот про Золушку, которой Фея дала хрустальный Тампакс со словами, что ровно в полночь этот Тампакс станет тыквою. Вот такая история.

Можешь обеспечить себя на целый месяц столь увлекательным делом, как разрезание и склеивание из бумаги.

Геморрой появится не только с полицией, но и настоящий — в результате долгого сидения над вырезанием и склеиванием очередного билета.

X




РАЗУМНЫЙ ЧЕЛОВЕК –
РАЗУМНЫЙ ВЫБОР

Для хакера все двери открыты!

Relanium (alan33@caravan.ru)

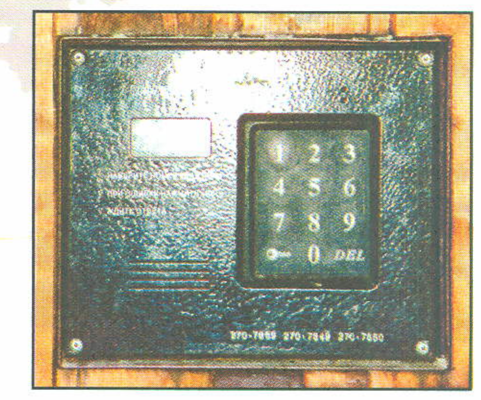
Не поверишь, приятель, но в Америке тоже есть город Москва (Moscow), и находится он в штате Айдахо. Я там был и просто обалдевал. У них даже сайт есть — *www.moscow.com*. Но это все фигня. Больше всего меня поразило, что у них, также как и у нас, правительство стало усиленно ставить домофоны на все подъезды города. Я уверен, что ты уже не раз упирался в эту хреновину, но ничего не мог поделать. Приехал на вечеринку к друзьям, а код забыл. Таксофоны все вокруг раздолбаны, на дворе поздний вечер, прохожих нет. Вот ты и стоишь, как дурак: там люди веселятся, а ты войти не можешь. Код подобрать — нереально, позвонить в любую квартиру и попросить пустить — посылают. После многочисленных обломов ты уходишь. Можно, конечно, дождаться входящего или выходящего человека и пройти с ним, но так можно ждать до утра. Предположим, что ты даже пытаешься зайти в СВОЙ подъезд, но забыл ключи, а дома никого нет. Так вот в их Москве все точно так же, только их хацкеры уже научились их домофоны ломать. Так вот, если будешь когда-нибудь в Штатах, то сможешь легко их ломануть. А как это сделать, я тебе расскажу.

В основном у них стоят вот такие домофоны: зеленый мониторчик; под мониторчиком инструкция и микрофон; справа от мониторчика кнопки с набором цифр от 0 до 9; слева от кнопки 0 стоит кнопка с ключиком, справа — кнопка «DEL».

Ты уже, наверно, читал статью в первом номере X «Как взломать автоответчик». Там написано, что у каждого автоответчика есть базовый код, так вот и у домофонов такая же феня. Каждый из них имеет свой код, с помощью которого ты можешь захватить контроль над любым домофоном. Посмотри на монитор, если на нем ничего не горит, то он сломан, и дверь откроется безо всяких паролей. На рабочем домофоне горит одна точка. Затем нажми на кнопку с изображением ключа, на мониторе появится «—», вводи 987654 (слышится двойной звуковой сигнал), затем вводи 123456. Если на мониторе появилась буква «Р», значит, ты благополучно взял домофон под свой контроль. Теперь ты должен определить цель своей работы. Если тебе просто нужно открыть данную дверь, нажимай цифру «8», и дверь откроется. Но ведь ты понимаешь, что контроль над домофоном не ограничивается элементарным открыванием дверей, с его помощью много сделать большую заподлянку! Если в этом подъезде живут ненавистные тебе люди или ты просто дебил, которому доставляет удовольствие делать гадости, то читай дальше.

Рассмотрим все оставшиеся кнопки и их функции: кнопки «1,3,4,5,6,7,9,0» выполняют одну функцию, кнопка «2» — отдельную. При нажатии кнопки «2» ты проходишь на следующий уровень, работа с которым настолько заморочена, что ее очень трудно описать, скажу лишь, что тебе она на фиг не нужна! А вот оставшиеся кнопочки — это самое интересное. Для того чтобы запороть домофон, ты должен воспользоваться любой из них (советую кнопку «1»), принцип их работы почти идентичен. После появления на мониторе буквы «Р» ты просто нажимаешь любую из них (должен предупредить, что в течение некоторого времени после этого ты не сможешь открыть дверь без ключа), на мониторе появляется эта цифра. Теперь со спокойной душой ты можешь уходить домой, так как именно ты ничего плохого не сделал, ты просто открыл редактирование номеров квартир. Всю грязную работу сделают люди, которые после тебя будут набирать номера, уже после первого набора перестанет работать как минимум 40% номеров в подъезде. Теперь при наборе номера люди будут попадать не в свою квартиру, что принесет им много проблем. Но дверь можно будет открывать ключом, против этого не попрешь. Также ты можешь заблокировать дверь на 30 секунд, это очень полезно тогда, когда ты от кого-нибудь убегаешь. После нажатия цифры «4» домофон блокируется и начинает пищать так, что есть шанс, что человеку, который остался перед заблокированным домофоном, еще и морду набьют за поломку. Оставшиеся кнопки делают приблизительно то же, что и кнопка «1», но в более легкой форме. Рассмотрев возможности атаки, надо рассмотреть возможности защиты от данной проблемы. Защититься просто элементарно! Если ты подходишь к домофону и видишь на нем «Р—1»или «Р—4», то ты сразу понимаешь, что какой-то придурок пытается его сломать. Чтобы отключить данную проблему, просто нажми «DEL» и кнопку, которая горит на мониторе, одновременно!

Желаю тебе удачных взломов!





P.S. Если предложенный код не подошел, значит его уже изменили, это делается при частых поломках домофона, но процент измененных очень мал.

P.P.S (для тупых): И все-таки Америка очень похожа на Россию, чтобы там ни говорили!

X

Как стать хакером за 15 минут

RoZZo (ICQ 8739799)

Внимание! Этот материал, как и все остальные, создан для того, чтобы показать обленившимся администраторам WEB-серверов самые распространенные дырки, которые им лень заткнуть (хоть это и их прямая обязанность). И именно из-за их лени любой человек за 15 минут может сломать их сервер.

Ты не умеешь кататься на роликах — последняя попытка окончилась тем, что ты сломал обе ноги о слишком высокий парапет. Ты не умеешь писать программы — твоя первая и последняя программа, написанная на Нортон Коммандере, убила тебе материнскую плату и спалила монитор. Ты не разбираешься в музыке — по-прежнему думаешь, что Мэрилин Мэнсон это участница группы Spice Girls? И Родригеса ты знаешь только потому, что он будет жить еще долго? Из всего этого следует, что тебе катастрофически не дают. Обидно, но это легко исправить — стань хакером.

Тебе понадобится **IRC-клиент** (бери любой, тебе там надо выполнить только пару команд), а также на **ftp.technotronic.com** в разделе **«rhino9-products»** возьми программульку под названием **Grinder** — он ищет указанный тобой файл в диапазоне IP и показывает права на него. Также нужен подбиратель юниксовских паролей **John the Ripper** (любой поисковик даст тебе миллиард ссылок на него). А в квадратных скобках я буду указывать, что надо писать.

Что же будем ломать? Систему того придурка, который, получая зарплату за защиту сервера, ни хрена для этой самой защиты не делает. Читай внимательно и учи — этот абзац ты будешь впаривать девушкам на вечеринках. Есть такое понятие — **cgi-скрипты**, зачем они нужны и как они устроены, слишком долго объяснять и совсем не обязательно. И одна из самых первых ошибок, обнаруженных в этих скриптах, был т.н. **phf bug**, ошибка скрипта phf, позволяющая выполнять удаленному юзеру любые юниксовские команды на web-сервере. Ошибка была найдена еще в **96** году, но, не поверишь, до сих пор хватает серверов, которые про нее не слышали! Что ж, есть старая русская пословица — «Гром не грянет — мужик не перекрестится».

Запускай IRC-клиент и коннектись к любому серверу (только не вздумай делать то, для чего IRC и был создан — для болтовни, иначе на эту самую болтовню уйдет остаток твоих дней и денег на счету). Самая плохая защита всегда на больших университетский серверах, там годами не обновляется программное обеспечение, а админы настолько обпились пива, что просто забыли о том, что баги надо хоть иногда фиксить. Поэтому смело вводи команду [/who *.edu]. Перед тобой список юзеров, использующих университетский сервер для выхода в Интернет. OK, бери любого попавшегося (лучше первого) юзера, например, Jagaast 666@jagaast.jj.rhno.columbia.edu:2 Jagaast Iz'Merl (*). Юзер Jagaast пока не знает, что именно он будет Павликом Морозовым, но, думаю, он так и умрет в неведении. Следующая команда — **[/dns Jagaast]**. Этим ты узнаешь его IP (например, 194.52.14.102). Теперь запускай **Grinder**, он предлагает тебе поискать файл /index.htm. Зачем нам этот файл? Стираем на фиг и вместо него пишем **[/cgi-bin/phf.cgi]** и диапазон IP от 194.52.14.1 до 194.52.14.256 (для тех, кто в танке — это диапазон, в который попадает наш Jagaast). Ждем... Есть два варианта. Первый: Grinder пишет URL found. Второй — все остальное. Угадай, какой вариант более благоприятен? Вот, если found, запоминаем (записываем адрес, где он был found (например, 194.52.14.25)) и мчимся к броузеру. В окошке броузера стирай свою любимую надпись http://www.porno.com и пиши (внимательно, не ошибись!): [http://194.52.14.25/cgi-bin/phf?Qalias=%ff/bin/cat%20/etc/passwd]. О Боже, что это?!! Файл passwd прямо в окне твоего броузера! Это все, что тебе надо, сохраняй его и суй прямо в руки старику John'у (который The Ripper). Прочтав read.me, ты разберешься, чего там делать, это не так сложно.

И вот у тебя лист с паролями. Берешь его, суешь в задний карман штанов и идешь на вечеринку. Если вы там не глушите водку, то вы толпитесь у компьютера, вот здесь ты и можешь показать все, на что способен. Лениво прищурив глаза и ухмыльнувшись, ты достаешь листик с паролями, говоришь «пустите-ка меня». Входи по ftp на сервер, который ты ломанул. Иногда поглядывая в волшебный листок, неторопливо вводи пароли. Вошел? Теперь можешь закурить или открыть бутылочку пивка и процедить:

«Вот, вчера хакнул. Пользуйтесь»

Теперь отойди и сядь в уголке. После того как толпа, собравшаяся вокруг тебя, поутихнет, выдай им тот абзац, который я советовал тебе заучить. Когда потерявших сознание унесут, обязательно найдется какой-нибудь козел, который начнет задавать тебя умные вопросы (как правило, это владелец компьютера). Можешь его внимательно выслушать, не перебивая, а когда он закончит, быстро-быстро (слушая Busta Rhymes и Jay Z, учись) начинай цитировать ему книгу Фигурнова «IBM PC для пользователя», также известную в узких кругах как «Библия Хакера». После того как настырный хозяин прыгнет в окно, вечеринка продолжится с новой силой. Ну и теперь тебе любая девчонка обязательно даст!

X

Как ломают Unix сервера

Hell_man [CHC] (comphell@tomcat.ru)

Для того чтобы взломать Юникс сервер нужно иметь первоначальный доступ к нему. Юникс — это многопользовательская операционная система. То есть в ней одновременно может работать несколько пользователей. Существует четыре вида пользователей:

1. Суперпользователь **aka root**
2. Администратор
3. Обычный пользователь
4. Псевдопользователь

Задача хакера — получить максимальные права, то есть права рута. Существует несколько видов получения этих прав. Хакер может из псевдопользователя получить статус системного администратора, может, имея права обычного пользователя, стать рутом, и последний вариант — по цепочке, то есть из псевдопользователя в обычного и так до рута.

Суперпользователь — это юзер, который может делать с системой все что угодно. Он может запускать любые программы, удалять любые файлы. Добавлять и удалять любых других юзеров.

Администратор — это такой крутой чел, который находится в доверии у рута. Он даже может знать пароль рута и т.д. Обычно **UID** и **GID** у них ниже **100**.

Обычный пользователь — это просто человек, у которого есть доступ к серверу. Он имеет право запускать программы (но не все, а те, которые ему разрешил запускать рут), записывать свои программы, сидеть на **IRC**, получать и отсылать почту.

Псевдопользователем может стать практически любой кибер юзер, когда он телнетится на **25** порт (это порт почтового демона (**Sendmail** или **Qmail**). Но, практически, он ничего делать не может. Но ведь как-то получают рута! Я расскажу один из способов, только не считай это инструкцией. Это просто пример, чтобы ты понял, как работает эта система.

Сервера на базе операционной системы Unix отличаются повышенной устойчивостью к атакам хакеров...

Итак:

Хакер имеет права только псевдопользователя, а ему нужен рут. Что делать? Существуют такие программы, которые называются эксплоитами (**exploits**). Но так как у него права только псевдопользователя, то ему нужны удаленные эксплоиты (**remote exploits**). Эти программы используют дырки в таких демонах, как **IMAPd** (**143** порт), **QPOP** (**110** порт), **FTPd** (**21** порт), **NAMEd** (**53** порт) и т.д. Запуская эксплоит, он обычно посылает какую-то строку этому демону, и демон, перезагружаясь, отдает хакеру привилегии рута.

Второй способ, это когда у хакера уже есть доступ к удаленной машине, то есть он — обычный пользователь. Тогда ему опять же нужны эксплоиты, только в этот раз локальные (**local exploits**). Он запускает такой эксплоит на удаленной машине и опять же получает права рута. Только перед тем, как найти нужный эксплоит, хакер смотрит версию операционки, на которой висит сервер. Это делается командой «**uname-a**». Имея права рута, хакер лезет за файлом **/etc/passwd**, в котором хранится вся информация о юзерах, присутствующих в системе. А дальше в ход вступает взломщик паролей (например, **John the Ripper**).

Если же хакер по какой-то случайности имеет права администратора, то он, опять же, пользуется локальными эксплоитами, но немного другим способом. Дело в том, что админы часто заходят под своим логином, а потом, запуская программу «**su**», получают права рута. После запуска программа «**su**» спрашивает пароль рута и, если он введен правильно, дает права суперпользователя. Хакер может подсунуть троянского коня, замаскированного под «**su**», который, при запуске админом «**su**», запомнит пароль, введенный админом, выдаст сообщение о неправильном пароле и запустит настоящую «**su**». Затем хакер заходит на сервак, смотрит пароль рута и действует.

Посмотреть (и скачать :)) эксплоиты можно на:
http://www.genocide2600.com/~tattooman,
http://www.rootshell.com,
http://www.technotronic.com,
http://www.insecure.org.

Трояны можно найти там же, но и на *http://www.nice.ru/seczone*.

X

Кто платит за межгород?

ТЕМА НОМЕРА

Расследование X

Автор: SideX

Разбираясь с почтой читателей, мы наткнулись на письмо от шейха Рахат Лукумыча. Долго трахаясь с переводом незнакомого нам, но родного шейху хайнаньского языка, мы догнали в чем суть. А суть была банальна и проста. В княжестве Мандалай произошла беда. Дело в том, что основным занятием мандалайцев были базары по телефону, т.к. это единственное, что у них получалось качественно. И совершенно понятно, что этот процесс приносил офигенные доходы в казну шейха Рахата. Но, к великому горю правителя, злодеи из соседнего государства Мердахут решили разорить шейха. И сделать это посредством обмана телефонной компании, которая носит имя **МГпТС**, переводимое как «**Мандалайский Гон по Телефонным Сетям**». Сотрудники охранной структуры под названием **ФСБ**, что переводится как «**Фрикеров Сажаем Быстро**», проведя операцию «**Капкан на суслика**», заловили наимерзейших мердахутских фрикеров, грабанувших **МГпТС**, и отправили в места не столь отдаленные.
Но шейх написал нам о своем несчастье не просто так, а чтобы пригласить одного из наших журналистов дознать все секреты злобных провокаторов. Экстренно посовещавшись, мы решили, что выручать шейха поеду я. По быстрому собрав монатки, я мгновенно вылетел в княжество, объятое горем потери миллиардов мандалайских тугриков. Прилетев, я тотчас оттащил свои помидоры в обезьянник, где тусовались злодеи. Я сообщил, что имею честь быть кавалером ордена Мусорского, из России. Узнав об этом, нарушители мне все выложили.

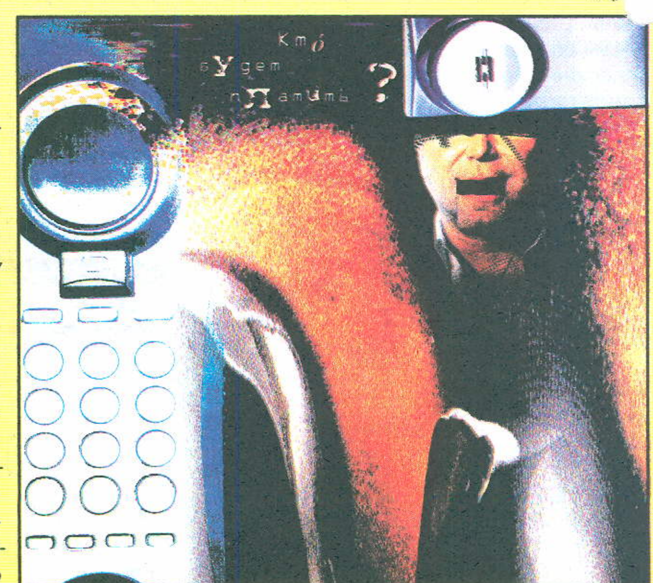
Что ломают?

Итак, почтеннейший, я сообщу тебе о всех гадостях, совершенных злыднями. Главным направлением провокаций было распространение информации о неоплачиваемом (читай бесплатном) межгороде. Все было очень просто: использовалась программа непонятного происхождения и содержания с названием **Hyper Terminal**. Эта прога входила в комплект с материалом для установки оконных рам с фирменным названием Форточки'95. В окне терминала набивалась команда «**ATDP8W15(812)...**», адаптированная для мандалайцев с некачественными телефонными линиями. Еще была командочка «**ATDP{0FH}(812)...**» для типичных линий Мандалая. А также для очень продвинутых АТС, типа «**Искра**», установленных структурой **ФОПСИ** (**Фрикерское Отделение Правительственной Связи Интернейшнл**), да и другими агентствами, была написана команда «**ATDP8W!!!!!!!!!!!!!!!(812)...**» (поясню, было набрано 15 восклицательных знаков). Набравшие одну из этих команд, звонили бесплатно, по странному стечению обстоятельств, в не найденный русский город. А заменив код города, им удавалось звонить и в другие поселения моей необъятной Родины, а также в зарубежные страны, но уже с меньшим успехом. Более продвинутые мерзавцы из задержанных хулиганов называли себя словом «фрикер» и утверждали, что они не имеют никакого отношения к **ФОПСИ**, где работают бывшие фрикеры, решившие перейти на легальный образ жизни. Они умели обманывать АОНы и подставлять вместо родного номера — чужой.

Вот эти продвинутые ребята и использовали более серьезные методы, о которых сообщать мне не хотели. Но после применения пыток, патент на которые я купил у Генриха Гестапо, они раскололись.

Как они это делают?

Они моделировали сигнал, обманывающий аппаратуру, срабатывающую после набора номера, на котором установлен АОН. Моделирование происходило с помощью программы, купленной в Мозамбийском торговом центре (более известном как **Mitino-bazar**), что на окраине Мандалая. Программа называлась «**Sound Forge**». О моделировании сигнала я выпытал более подробную информацию. Перед подменой злые фрикеры писали заяву на АТС, чтобы их номер телефона не определялся при запросах АОНа. После того как эта функция была включена, они установили прогу SF (версии 4.0 и 4.5), которой и взламывали телефонную сеть. В меню **Tools->Syntethesis->DTMF, MF** они выбирали сигнал **MF**, длина 0,04, пауза и break 0,001, снимали галку с «**Fade in the edges**». А в строке «Dial string» писали «1*******», где «*******» семизначный номер, записанный задом наперед (того несчастного, чей номер они подставляли). То есть номер 1234567 выглядел как 17654321. Если в подставляемом номере цифры повторяются подряд, то повторные заменялись на символ B, то есть номер 1001234, выглядел как 14321B01.



Подменой номера для обычных звонков особенно увлекался младший из злых дядек, еще обучавшийся в Писуэрской школе. Он очень не любил посещать занятия и частенько вместо учебы звонил в службы секса по телефону. А как-то раз он решил приколоться и при звонке пустил в линию сигнал с зашифрованным домашним номером директора. Вроде все было пучком, но какой был скандалище, когда жена директора получила счета!
Эту методу негодяи частенько применяли для бесплатного межгорода. Они набирали 8, и если был слышен звук определителя (схожий на удар молотком по голове, таких ударов было штуки 2-3), это значит, что их номер не определился, можно пустить в линию ложный номер, и счета за часовые разговоры приходили бедным мандалайцам, никогда не звонившим в другие города. Более же простой метод был придуман злым дядькой, который особо часто шастал по гостям. Он поднимал трубку и набирал 8, затем записывал на диктофон сигнал, услышанный после набора. А придя домой и набрав 8, прислонял динамик диктофона к трубке и включал сигнал, недавно записанный в гостях. И те, кого посещал дядька, через месячишко получали счета за многочасовые базары по межгороду.
Спешу напомнить, что за свои эксперименты с мандалайской телефонией злые дядьки получили срок и нынче проданы в рабство, где занимаются строительством новых, более защищенных АТС.

X

Звоним в Штаты на халяву

ТЕМА НОМЕРА

KurT (KurT@xakep.ru) icq: 2950197

Net2Phone — это новая технология, позволяющая совершать телефонные звонки с любого компа на любой обычный телефон в мире! Для этого тебе всего лишь надо иметь компьютер с воткнутой в него звуковой картой доступ в Интернет + кредитка. :)

Короче, приятель, слушай меня внимательно! Принцип работы Интернет Телефонии прост до безобразия! Для этого используются шлюзы в местные телефонные сети из сети Интернет. То есть, грубо говоря, есть компании, которые ставят у себя специальное оборудование, подключают к нему Инет и тянут шнурок в местный телефонный узел. Чувак хочет позвонить, а из Инета ему вылезать в лом, вот он и пользуется этой технологией и звонит прям из Инета на обычный телефон. Причем фишка в том, что звонить можно в любой город МИРА безо всяких там межгородов и т.п.

Технология Интернет Телефонии особенно развита в Америке и в Европе, благодаря чему в этих регионах наиболее низкие цены: стоимость минуты разговора при звонке на телефон в Америке составляет 10-15 центов. При этом достигается качество связи не ниже стандарта TPQ (True Phone Quilaty), который соответствует качеству обычных телефонных сетей. Цены — это вообще самая главная приманка провайдеров Инет телефонии. Ну сам подумай, когда по обычным сетям звонок в Штаты стоит **1-2** баксa в минуту, то звоня через Инет, человек платит всего **50 центов**. Прикольно, да? Но можно вообще ничего не платить.

Это же не русские, а американцы придумали, а значит кредитные карты там используются по полной программе.

Чувствуешь прелести этой технологии? :) Ну а теперь конкретно о прогах.

Net2Phone

www.net2phone.com

Лезь на сервак, качай прогу и вперед. Сразу же после установки тебе надо обязательно зарегистрировать свою копию программы. За это не надо платить бабки! При первом запуске программа предложит тебе ввести свои данные и выбрать себе **5-значный PIN-код**. После заполнения всех полей предложенной формы и нажатия кнопки «Register» программа соединится с сервером Net2Phone и произведет регистрацию, в результате которой ты получишь регистрационный номер, который необходимо сохранить, так как он потребуется тебе для создания дебетного счета.

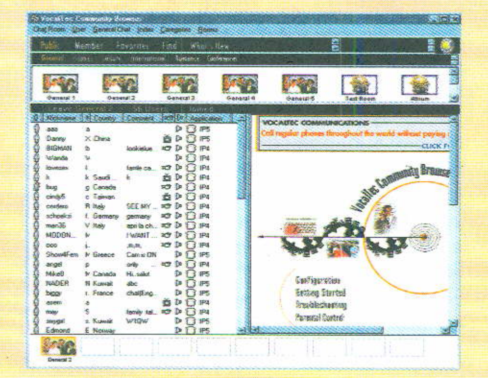
Если с регистрацией все прошло удачно, то ты получаешь возможность совершать бесплатные звонки по специальным номерам в США и Канаду. Это номера, начинающиеся с кода **800** (или **888**), и обычно — это номера службы поддержки крупных компаний. Справочник по таким номерам можно найти тут: *http://www.dir800.att.net/*.

Прикинь, пельмень, ты можешь позвонить в службу технической поддержки компании МелкаСакс и сказать им все, что ты о них думаешь! :) Думаю, что после твоих высказываний уши у них завянут надолго. :)

Так что поздравляю! Ты стал законным типа пользователем **Net2Phone**!

Но не стоит радоваться и биться головой об стенку! Это еще не весь геморрой, который тебе предстоит пройти, прежде чем ты наберешь заветный телефонный номер своей телки, которая иммигрировала от тебя в **Нью-Йорк**.

Ну а теперь самое главное! Большинство российских пользователей этой проги не платят за телефонные разговоры. Знаешь, почему? Правильно, они пользуются левыми кредитками. Без нее никак. Ведь бесплатно можно звонить только по халявным номерам, но мучить службы поддержки очень быстро надоедает. И вот проходит день, другой, и тебе уже хочется позвонить в службы секса по телефону, а когда башка совсем отъедет, то и друзьям в Мозамбик. :) Ладно. Надеюсь, что с кредой ты разберешься! Поэтому переходим к более важным вещам.



Для того чтобы звонить на любой телефон мира, ты должен активировать свой счет. Это можно сделать 2 путями:

1) прямо из Net2Phone позвонить оператору по номеру 90. Тут необходимо знание английского языка. Тебя спросят номер твоего счета (ты можете узнать его в подменю View/Account) и номер твоей кредитной карты, а также какую сумму ты хочешь внести на свой телефонный счет (минимум $25). Перечисляй не больше 100$. Минут через 10 твой счет будет активирован, и ты сможешь звонить.

2) используя форму регистрации на сервере **Net2phone** (*https://www.net2phone.com*). Там вроде бы все ясно. Счет будет активирован через пару часов (может меньше, может больше, зависит от очереди на активацию).

Ну что? Все удачно? ЦРУ еще в дверь не стучится?? Ну, минут 5 у тебя еще есть!

А пока можно куда-нибудь звякнуть! Все очень просто. Набираешь код страны + код города + телефон! Ну вот, в общем-то, и все! Надеюсь, то, как говорить по телефону, тебе объяснять не надо? :) Эх... Хотел уже поставить точку, но уж больно хочется мне рассказать тебе обо всем в одном номере. Дело в том, что Net2Phone не единственная прога для Internet Телефонии. В принципе система их работы практически одна и та же. Так что ты можешь выбрать любую из понравившихся тебе Inet Phon'ов. Вот некоторые из них.

Internet Phone

VocalTec (*http://www.vocaltec.com/*)

PC: Windows 95/98/NT 4.0; Pentium-75; 16MB ОЗУ; 5MB дискового пространства; Интернет-соединение на скорости 28.8-kbps; звуковая карта, колонки (наушники), микрофон (для аудио), видеокамера, совместимая с Windows (для видео).

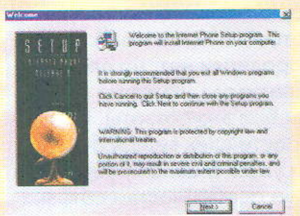
У этой проги хреновое качество видео, но кульное качество звука.

Вообще, самое слабое место **Internet Phone** — работа с видео. Его качество просто ужасно. В тесте оно колебалось от мутной картинки до крупнозернистой

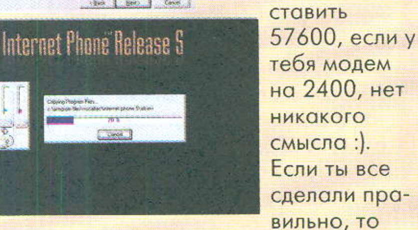
структуры с потерей многих «зерен». Но в любом случае мне удалось различить действия бакланов по ту сторону океана. Подобно **NetMeeting**, **Internet Phone** поддерживает стандарт **H.323**, что позволяет общающимся использовать разные программы, соответствующие данному стандарту. Правда, если твой собеседник использует иную, чем **Internet Phone**, программу, то качество звука заметно ухудшается.

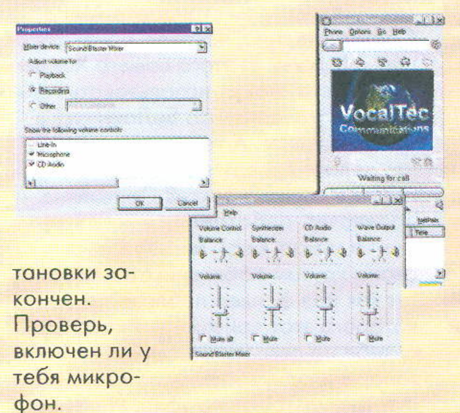
Настройка Internet Phone

Скачай **InternetPhone 5** (ну и крек, естественно :)). Запусти файл **iphone5.exe**. Перед тобой раскроется окно с приветствием. Дави на кнопку **NEXT**. Следующее окно **User Information** (Информация о пользователе).

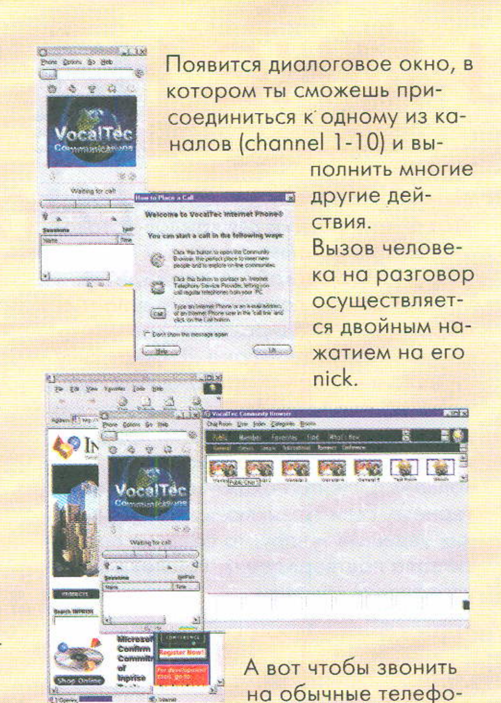


Здесь ты можешь ввести свой **Nickname** (Пельмень, к примеру), **First Name** (Имя), **Last Name** (Фамилия). В самом нижнем поле вводишь лицензионный номер (как найти серийный номер в Инете, я объяснять не буду. Надеюсь, ты не дурак и умеешь пользоваться поисковыми системами). Следующее окно — **System Information**. Введи скорость своего подключения. Если ты звонишь по модему на 33600, поставь галочку на 33.6 Kbps и нажми на кнопку **NEXT**. И запомни, ставить 57600, если у тебя модем на 2400, нет никакого смысла :). Если ты все сделали правильно, то пойдет процесс копирования файлов. После копирования файлов процесс установки закончен. Проверь, включен ли у тебя микрофон.





Запусти **Internet Phone**. Перед тобой раскроется приглашение выбрать дальнейший путь. Выбери **Community Browser**, нажав на соответствующий значок.



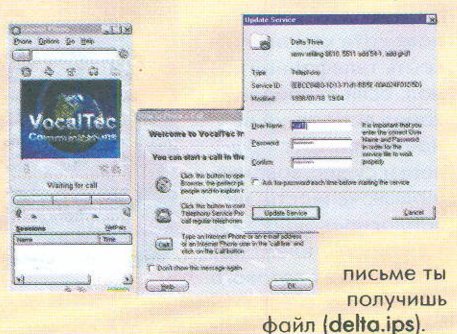
Появится диалоговое окно, в котором ты сможешь присоединиться к одному из каналов (channel 1-10) и выполнить многие другие действия.

Вызов человека на разговор осуществляется двойным нажатием на его nick.

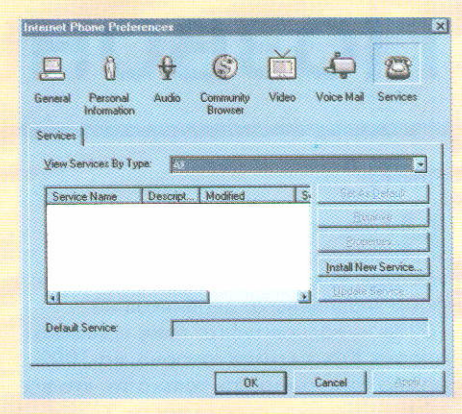


А вот чтобы звонить на обычные телефоны, тебе нужно будет создать акаунт у Интернет-провайдера телефонной связи (вебсайт VocalTec дает очень детальные инструкции о том, как выбрать подходящего). Очень хороший провайдер — **DeltaThree**
https://www.deltathree.com.

Там по кредитке ты сможешь подписаться на услуги Интернет Телефонии и, скачав сконфигуренный для тебя файл, подключить его к Internet Phone. Процесс регистрации на **DeltaThree** банально прост. Жмешь на надпись «**Sign Up Today**», после чего тебе будет предложено ввести необходимую информацию о себе + номер кредитной карточки. Если все удачно, то в конце к тебе на e-mail приходит письмо с подтверждением регистрации (это может занять 2-3 дня). В письме ты получишь файл (**delta.ips**).



Это специальный **Add**'он к твоему Internet Phone. Запусти этот файл. Появится окно ввода логина и пароля. Введи присланную тебе информацию в окно. И все! Поздравляю! Теперь ты имеешь выход на любой телефон в мире!



MediaRing Talk 99 beta

http://www.mediacom-tech.com
PC: Windows 95/98, Pentium-133, 16MB ОЗУ, 7MB свободного дискового пространства, соединение с Интернетом на скорости 14.4-kbps, звуковая карта, микрофон, громкоговорители.

PhoneFree 4.1

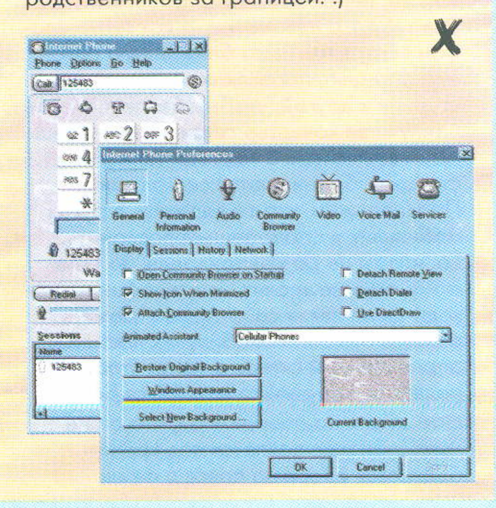
http://www.phonefree.com
PC: Windows 95/98/NT 4.0; 486/100; 16MB ОЗУ; 1.5MB дискового пространства, Интернет-соединение 28.8-kbps, звуковая карта, громкоговорители, микрофон, Netscape Navigator 3.0 или Internet Explorer 3.0

VDOPhone 3.5

http://www.vdo.net
PC: Windows 95/98; Pentium-133; 16MB ОЗУ; 5.5MB дискового пространства, Интернет-соединение 28.8-kbps, звуковая карта, громкоговорители, микрофон (для аудио); Windows-совместимая видеокамера (для видео).

Вот теперь все. Попробуй разные проги, выбери ту, которая тебе больше понравится. На мой взгляд, самые удобные — Internet Phone и Net2Phone.
Удачного тебе трепа по телефону. И не забывай, теперь тебе пора заводить родственников за границей. :)

X



Позвони мне на мобилу!

ТЕМА НОМЕРА

SINtez

Ну тем, что сотовые телефоны ломаются, я думаю, уже никого не удивишь. И то, что все эти «наши телефоны защищены от двойников на 100%» — полная туфта, тоже понимают многие. Как я всегда говорил, на 100% можно гарантировать только то, что все мы когда-нибудь склеим ласты. Хотя и это при современном темпе развития технологий спорно. Все понимают, что то, что закрыто одним умным человеком, может быть открыто другим, более умным человеком. А вот о том, как это открывается, я рассказывать тебе не буду. И не из-за того, что я такой гад (это естественно), а просто потому, что открывать все секреты в печатном издании глупо. Если ты — идиот, а я тебе все разложу по полочкам, то можно только догадываться, чего ты натворишь. А если же ты — клевый чувак, который хочет разобраться в сотовой связи, но не знаешь, с чего начать, то того, что я тебе расскажу, тебе будет достаточно. Поехали.

Система

Для начала, давай разберемся, как работает сотовая связь. Эта система не зря называется сотовой, просто ее принцип построен на сети приемо-передатчиков, делящих всю местность на соты. Если взять Москву, то вся Москва поделена на квадраты (треугольники, ромбы, круги и непонятные загогулины :)), в каждом из которых стоит приемо-передатчик сотовой сети. Все эти соты объединены в одну систему и подчиняются главному центру управления, через который сигнал уходит непосредственно в телефонную сеть **МГТС**. Когда ты разговариваешь по мобиле в движущемся автомобиле, то проезжая один район за другим, переключаешься от соты к соте. Для тебя это незаметно, а вот твой телефон постоянно ищет ближайшую сотовую станцию, переключаясь от одной станции к другой, чтобы обеспечить тебе наилучшее качество связи. Просек фишку? А вот теперь о том, как телефон и станция обмениваются сигналами. Предположим, что ты держишь в руках мобильник и собираешься позвонить. То, что ты не разговариваешь по телефону, еще не значит, что телефон не находится на связи со станцией. Даже в режиме ожидания мобильник посылает определенный сигнал в эфир, чтобы определить, как далеко находится ближайшая сота и подтвердить ей, что он не выключен и не валяется под кроватью, а болтается у тебя на поясе в ожидании звонка от любимой девушки. Причем этот сигнал разный для каждой сотовой системы. У **БиЛайна** он один, у **МТС** другой, а у **Московской Сотовой** третий. Приняв сигнал, сота тут же отсылает его обратно, перекодировав цифровым ключом твоего телефона. Засекая силу сигнала и его время прохождения туда и обратно, твой телефон определяет, как далеко находится ближайший приемо-передатчик. А сота понимает, что ты — в «online» :). Нечто похоже на **PING** в Интернете. Если ты выключишь телефон или уедешь в тундру, то сота, не получив сигнала подтверждения, пошлет в центр управления команду,

что твой телефон отключился от системы и всем звонящим будут выдаваться сообщения типа «Абонент занимается сексом или временно недоступен, пожалуйста, перезвоните позднее, а лучше не звоните по таким пустякам вообще, в натуре».

Ну а теперь, что же происходит, если ты начинаешь набирать номер. А ничего! :) Для не знающих поясню: на мобильниках соединение с телефонной сетью происходит после набора номера и нажатия кнопки «**Send**» (или «**Yes**», в зависимости от модели), а не сразу после поднятия трубки, как на обычных телефонах. Ну да ладно, хватит глупо шутить, поехали дальше. Итак, номер набран, кнопка **Send** нажата. И вот именно в этот момент твой телефон посылает соте команду открыть телефонный канал. Если свободный канал есть, то начинается процесс проверки существования (подключенности, не заблокированности и т.д.) твоего телефона в базе данных сотового оператора, а если свободного канала нет, то сота посылает ответ мобильнику в виде сообщения «Обломись, придурок! Тут 168 новых русских на мне сейчас висят, пальцы гнут в эфире. Придется тебе подождать, пока они бакланят». Процесс проверки телефона у каждой системы свой, но, в общем, работает вот так: телефон посылает свой номер и код; сотовая станция его принимает, проверяет код, если правильный, то понимает, что это ты, а не фрикер; проверяет твой телефон по базе данных на «грехи», если все ОК, то отсылает сигнал «Будь готов — всегда готов» и подключает тебя к **МГТС** (здесь и далее я говорю о звонках в городскую сеть, а не с сотового на сотовый. Разницы в системе проверки нет, но для придурковатых «критиков», которые нас читают, я должен был это сказать). Но хватит о всяких простейших вещах базарить, давай-ка уже к главному перейдем — к различиям и особенностям сотовых операторов Москвы и тому, как их ломают.

БиЛайн (AMPS/DAMPS)



БиЛайн ломается на роуминге. Когда-то, давным давно, когда аналоговый стандарт **AMPS** был основным в **БиЛайн**, он ломался везде, но когда **БиЛайн** стал самым ломаемым сотовым оператором в Москве, он схватился за голову и начал внедрять технологии посовершеннее (чем до сих пор и занимается). Тогда-то он и перешел на стандарт **DAMPS**, который поддерживает цифровую кодируемую передачу данных. Но фишка в том, что в роуминге стандарт **DAMPS** не работает, а используется любимый фрикерами **AMPS**. Это происходит из-за того, что не все города такие крутые, как Москва, а тратить деньги на более новое оборудование в каком-нибудь Ханты-Мансийском АО **БиЛайн** не хочет и ставит там станции, работающие в старом стандарте **AMPS**. Соответственно, человек, приехавший в Москву из этого самого Ханты-Мансийска, может использовать только свой стандарт, что **БиЛайн** ему и предоставляет. А теперь представь, что делает приезжий, выходя из аэропорта и садясь в такси? Правильно — проверяет, работает ли у него роуминг и может ли он пользоваться своим крутым мобильником и здесь. А тут как раз фрикер поблизости, для которого этот приезжий — клад. Скажу тебе по секрету, у всех Московских аэропортов фрикерами установлены сканеры, фильтрующие эфир. И как только сканер засекает, что какой-то чувак вышел на связь, то сразу перехватывает и записывает его сигнал. Дело в том, что в старой сети **AMPS** все совсем

просто. Для того чтобы переключиться на другой номер, нужно было только перепрограммировать телефон, введя новый **ESN-код**. Этот код содержит в себе номер и шифр телефона. И самое приятное, что для того чтобы перепрограммировать телефон, нужно было просто купить шнур для питания телефона от прикуривателя в автомобиле, отрезать разъем прикуривателя, припаять туда «папу» для com-порта и подключить телефон к компу. Потом скачиваешь из Инета программатор и с помощью него и клавиатуры самого телефона перепрограммируешь мобильник. А вот чтобы получить **ESN-коды**, как раз и нужен сканер. Итак, смотри. Чувак выходит из аэропорта, набирает номер и пытается позвонить. Телефон посылает системе свой **ESN-код**, и начинается проверка наличия телефона в базе. До того как чувак приехал в Москву, он звонил у себя дома в компанию и предупреждал, что он хочет юзать свой мобильник и в Москве, и ему выделили номер, занесли его в базу данных в Москве, так что чувак счастлив и треплется из Москвы, как будто никуда и не уезжал. Вот только фрикер уже поймал его код и уже программирует «болванку» (пустой телефон) на номер жертвы. :) Уловил? Правда, **БиЛайн** эту фишку просек быстро, и теперь все разговоры роумеров пишутся на магнитофон. Таким образом им и удалось поймать несколько фрикеров, которые по хакнутым мобильникам называли реальные имена и назначали встречи, называя точные места, а не «встретимся где всегда».

Теперь **БиЛайн** стал более крутым, стал делать разные виды защиты, в основном, скремблирование сигналов «тяжелыми» ключами. А еще он продвигает стандарт **GSM-1800**, который уже работает совсем по-другому.

МТС (GSM)



GSM — это уже совсем другая фишка. Не зря этот стандарт самый популярный в Европе. Дело в том, что связь в стандарте **GSM** — цифровая, и, соответственно, кодирование там происходит посерьезнее. Для «проверки на вшивость» в **GSM** есть три кода — **A3** (код опознавания), **A8** (код, используемый для генерации ключа шифрования) и специальный код **Ki**. Когда ты покупаешь мобильник стандарта GSM, то оператор системы создает твои коды **A3**, **A8**, **Ki** и вшивает их в **SIM-карту**, в которой и содержится вся инфа о твоем телефоне. Все эти данные, конечно же, дублируются и в базе данных оператора.

Без SIM-карты твой телефон — пустая болванка, с которой ты никуда позвонить не можешь (ну разве что только по экстренному телефону 112).

А вот как происходит проверка: система вызывает твой телефон сигналом **RAND**. **SIM-карта** из этого сигнала с помощью кодов **A3** и **A8** генерит два кода: **SRES** (ответ длиной 32 бита) и Kc (ключ шифрования — 64 бита, которым она и шифрует все сигналы). После того как **SIM** сгенерит коды, он закидывает код **SRES** обратно на соту. Сложно, да? А вот поэтому-то **GSM** и тяжелее ломать. Но поехали дальше. Дальше система генерит точно такие же коды (твой **SIM** у нее в базе, не забывай) и сравнивает код **SRES**, полученный от твоего мобильника, с кодом **SRES**, сгенеренным ею самой. Если коды совпали, значит на связи — ты, и система тебе верит.

Вот на этих-то кодах и основана вся защита в **GSM** (запомни это).

А теперь поподробнее о кодах. Ключ **Kc**, сгенерированный твоим **SIM'ом** (с помощью кода **A8**), используется для шифрования всего потока данных. Когда система уверена, что на связи ты и код **SRES** совпал, то это значит, что и ключ Kc у тебя и у системы такой же. И именно этим ключом шифруется весь трафик. Сам ключ шифрования никогда не передается по радиоканалу, поэтому перехватить его невозможно. В **GSM** каждый пакет данных имеет длину **114** бита. Кодом **Kc** генерируется **114-битная шифропоследовательность** (A5), которая добавляется к каждому передаваемому пакету и таким способом шифрует его.

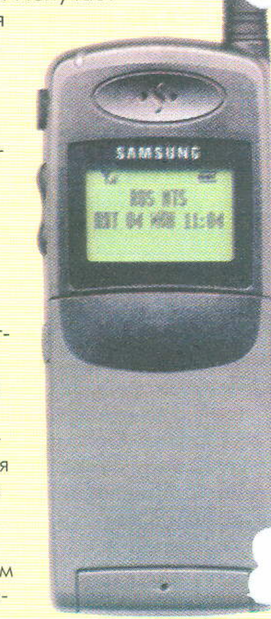
МСС (NMT-450)



Московская Сотовая Связь использует самый старый стандарт **NMT-450**. Плохо? Ну да, хреново, но у этого стандарта есть и свои плюсы. Например, используя этот стандарт, сигналы передаются на частота **450** МГц, а в таком диапазоне связь намного стабильнее на большом удалении от соты. Поэтому-то главный конек **МСС** — дачный телефон. Но... мы же о взломе говорим, а вот относительно защиты этот стандарт совсем плох. Вся информация передается не шифрованными сигналами, поэтому поймать канал, считать инфу и сделать «подсадку» было так легко, что **МСС** ломали постоянно. Ребята в этой компании обалдели от такого количества двойников и решили улучшить процесс авторизации. Так случился переход на стандарт **NMT-450i**, в котором внедрена технология использования чипа **SIS**. Этот чип — основа всей зашиты **МСС**. В нем записан определенный код, которым происходит авторизация телефона в системе. Итак, ты набираешь номер и нажимаешь «**Send**». Чип

SIS выдает свой код и посылает его базовой станции, та, в свою очередь, шифрует этот сигнал другим ключом и отсылает обратно.

SIS еще раз шифрует этот сигнал и опять посылает станции. Но ключи все время разные — в этом-то и фишка! Получается такая двойная проверка, которая хоть как-то защищает абонента от незаконного подключения. Только вот дело в том, что нашлись умельцы, которые сняли матрицу чипа **SIS** и теперь могут легко подделывать эти коды. В свое время матрица (как и дампы памяти и остальная шняга) лежала в Инете для свободного скачивания. Лежит там и до сих пор, надо только хорошенько поискать. :)



Ну что, прочитал и появилась тысяча вопросов? А ты как думал? Ты думал, что сейчас тебе все прям так и расскажут, и завтра ты уже с хакнутым мобильником будешь ходить? Нет, приятель, конечно же, взлом сотовых телефонов — это не в **IRC** друзей нюкать. Тут нужны знания, специальная аппаратура и желание всем этим заниматься серьезно. Но ты не унывай! Ведь именно для таких, как ты, и создали Интернет. Там есть ответы почти на все вопросы. Заходи на поисковый сервер и вводи «**cellular hack**», «**cellular hacking FAQ**» и подобное. Читай, узнавай как можно больше, ведь именно знаниями сильны хакеры!



Перехват



SideX (sidex@mail.ru)

Вся информация, представленная в этом материале, предназначена только для того, чтобы показать нашим пейджинговым компаниям, как они обеспечивают безопасность своих сетей и абонентов. Мы не призываем взламывать пейджинговые компании. Помни, это карается по закону и карается сурово. Но знать правду о всех этих рекламных обещаниях типа «мы обеспечили нашим клиентам полную конфиденциальность» ты не должен, а просто обязан!

Помнится, когда-то некто Березовский развлекался тем, что тырил сообщения с пагера некого Чубайса. Так вот и я раскинул мозгой: раз тырят сообщения у такого крутого чувака, то почему бы мне не почитать мессаги с пейджера моей девушки. Стал я замечать, что уж больно она стала занятой, да и я ей нужен стал, как Биллу Гейтсу Линукс. Для начала я взял на контроль ее автоответчик (об этом **X** писал в № 1). Безрезультатно. Но как ты понимаешь, тема этой телеги: пагеры и как с них выкачивать мессаги.

Как делают профессионалы

Пагерок для многих является неотъемлемым средством общения, но далеко не все догнали, что в системе пейджинга возможно организовать прослушивание (чтение чужой инфы) с помощью крутой, и не очень крутой, аппаратуры: посредством сканера эфира и компа. И, как ты понимаешь, догадливый ты мой, ФАПСИ, ФСБ и прочие работники кинжала и плаща, а также криминальные структуры очень любят изучать чужие пагеры. А как они это делают, расскажу чуть дальше.

Кто шифруется под профессионалов, я думаю, ты врубился. Но часто пейджингом занимаются наши братья по разуму — фрикеры. Как ты понимаешь, на то они и профессионалы, что юзают дорогую аппаратуру.

На аппаратуре остановлюсь подробнее. Многие пользуются сканером **XPLORER**. Но этот сканер берет только на расстоянии **400** метров, так что получать сообщения можно только находясь поблизости от жертвы. Сканит этот прибор от **30** Мгц до **2000** Мгц, т.е. любой пейджер на контроле. Но значительно более кульный сканер — **AR3000A**. Вот это натурально народный сканер, правда, огорчает цена, **400-600$**, и дорогой софт. Сканируются частоты от **100** Кгц до **2** Ггц (без вырезов). В этом сканере **5** полосовых фильтров, **3** усилка и туча других рулезных примочек. Очень удобно настраивается, можно делать тюнинг через комп (цепляется на com-порт). Удобный дисплей, таймер и все такое. У этой машины соотношение цена/качество — самое клевое. Это лучший выбор, но, казалось бы, пора закончить, но я еще сказану про прикольный приемник **R10 INTERCEPTOR**. Основная фишка этого друга — цена и сверхчувствительность, можно взять неплохой образец за **100** баксов. Но эта тачка хапает в пределах **1** километра!

Все эти крутые вещички можно прикупить на Митинке. Я же советую тебе брать их в специальных конторах, если ты не хочешь, чтобы тебе засандалили вместо сканера — приемник «Бухарест **78**».



Как делал я

Как я писал ранее, сразу мне чиксу вычислить не удалось, и приступил к ее «вибрирующему другу». Я поехал затусоваться к своему деду-старикашке, у кого надыбал приемник, который пашет на частотах пейджеров, т.е. **145-165** Мгц. Называлась эта древность Alinco. Кульные мастера могут такой сбацать вручную, мои же попытки спаять свою принималку закончились сгоревшим ящиком «Рассвет» и выжженным паркетом. Далее я отправился в пейжинговую контору своей благоверной, где зашифровался под ее братана и толкнул телегу, что я типа юный радиолюбитель (кто это такой, до сих пор не знаю). В общем после долгих разговоров и наглой лжи мне все-таки удалось вытянуть адрес пагера моей подруги. Адресок нужен для того, чтобы ловить пейжмэйл не всех абонентов, а именно одного единственного. А ежели ты, как гоголевский postman, любишь читать ВСЕ чужое, то адрес не нужен. Дальше я спаял проводок, такой, что у него с обеих сторон папы, его можно сделать из **2**-х древних наушников. И я запихал один конец шнура в дырку для микрофона в саундбластере, а другой конец — во вход для наушников в приемнике (тот, который носит гордое имя **Alinco** :-)). Устроив все нужные конекты, я скачал из Сети пяток прог. Я слил **Pagemaster**, **Prizma8**, но самая рулезная **Poc32**. Удобный фейс, высокая чувствительность и все такое. В этой проге рулезные настройки, но я заметил одну шнягу: кодовую таблицу надо патчить через **Notepad**, что несколько обламывает. А вообще настроить просто, как комп соседа кувалдой раздолбать.

Конечно, мне подкатило, что у моего крутого деда был не менее крутой

приемщик на **145-165** Мгц. Ежели твой дед не столь продвинут и вместо юзанья клевого тюнера занят поиском вставной челюсти, то еще не все потеряно! Прикупить приемник можно на радиорынке, например, в Царицыно. И когда будешь закупаться, то бери меньшее старье, чем юзал я. Хорошие модели у **Motorol`ы**, **Philips`а**, а особенно рекомендую **Kenwood 22** — солидно и сердито.

Как лучше и проще

Я уже прямо слышу голоса: «Ну и отстой ты прогнал! Сам-то понял, что сказал?» Ладно, ладно. Я уже вкурил, что ты в технике не рубишь совершенно и хочешь все получить легко и просто. Специально для таких, как ты, пейджинговые компании стараются открыть кучу новых дыр, используя современные технологии. Прикинь, для того, чтобы качнуть чужую мессагу, всего-навсего нужно позвонить в компанию, которая обслуживает пагер твоей жертвы, и попросить перекидывать мессаджи с него самого на твое мыло! Эта фишка есть у любого оператора. Вот так ты и проверишь безопасность этой компании. Если без проблем включат эту услугу прям по телефону, то эта компания — находка для фрикера. А вот если пошлют в офис компании, то в ход вступает следующий этап. В офисе тебе дадут анкету, куда надо вписать свою инфу, и если в тебя при рождении не кидались молотками, то ты впишешь левые данные (только мыло будет родное).
Итак, в результате моих шпионских исследований я все же уличил свою гирлу в том, что она меня динамила, и я, как говорят мужики наверху — разорвал с ней дипломатические отношения. :)

Пейджфлуд

Мне кажется, многих доводит, когда по ящику крутят всякий отстой, типа Бритни Спирс, и гадость эту заказывают по пейджеру благодарные телезрители. Теперь этому беспределу не жить. Думаю, про то, что на пагеры можно слать мессаги через мыло, многие догадываются. А вот то, что эта функция — огромная дыра, знают не все. Мыльный адрес чаще всего выглядит так: номер *пагера@pager.адрес конторы в сети.ru*. Например, у «Мобил Телекома» это *№@pager.mtelecom.ru*. Но чаще приходится писать номер в строке **Subject**. То есть, к примеру, мы открыли кампанию **Page4Lamer**. То это выглядит так: *pager@page4lamer.ru*, а сабж — **666** (номер пейджера загадочного клиента). Подробнее об адресе тебе скажут в суппорте пейджерной компании.
А вот теперь о дырке. Пагер можно легко замочить посредством забрасывания его мусором, для обозначения есть более знакомое и сладкое слово — ФЛУДИНГ. Можно кидать мессаги объемом около **3-5** кило. При получении сообщения такой толщины пагер словит такой глюк, что уйдет в конвульсии и выкинет пену изо рта :-). От переполнения буфера (они разные, но в основном ограничены **1** Кб) у него пойдет шиза с памятью. И для восстановления пагера надо скидывать спец-рычаг (о нахождении коего мало кто знает).
Если нужно отправить пейджер в полный даун, то его подписывают сразу на несколько рассылок новостей (штук на **20** :)). Каждый приход свежих новостей будет сопровождаться глубокой комой пагера.

Халявная голосовая почта

Выше я уже упоминал о доблестной кампании «Мобил телеком», и у этой самой компаши есть фишка под названием «Голосовая почта».
Скажу подробнее: ты звонишь по номеру **9612222**, жмешь *, набиваешь номер пагера и оставляешь послание хозяину пагера, а он уже получает об этом уведомление. Казалось бы, просто, удобно, железно и безопасно. Но... Есть у «Мобил Телеком» огромная дырища, через которую можно захватить почти любой голосовой ящик. И что самое интересное, никто до нее так до сих пор и не допер и не удосужился ее заткнуть. А заключается она в том, что паролем от ящика является его номер :-). Офигеть! Но еще смешнее, что хозяева очень редко его сменяют, а у «Мобил Телеком» нет никаких предостережений в буклетах. :) Т.е., чтобы попасть в чужой ящик, достаточно набрать на телефоне: **9612222*78320#78320#**. Пример идентичен для любого другого №, огорчило, правда, то, что хозяева крутых номеров, типа **22222**, оказались не придурками и сменили пароли.

X

ФРИКЕРСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Необходимое оборудование можно приобрести в одной из следующих фирм:
"АВТЭКС" (334-9151), "AZ" (252-4153), "АНАЛИТИК ТЕЛЕКОМСИСТЕМЫ НПП" (490-0713, 490-0799), "АНКАД ЛТД" (534-5669), "АСКОМ" (232-9467), "АССОЦИАЦИЯ-27" (203-3981, 247-0368), "БЕРМОС" (975-5045), "ВИКО ТОО" (497-5811, 492-7015), "ИВП" (266-2352, 266-0933), "ИНТЕХ" (451-8608), "ИНФОРМАЦИОННАЯ ИНДУСТРИЯ" (128-4866, 128-0590)
и многие другие фирмы. Для того, чтобы приобрести соответствующую технику, тебе необходимо подъехать в одну из фирм и переговорить лично с одним из менеджеров на интересующую тебя тему. Естественно, по телефону тебе ничего не скажут. Хотя, как знать... :-)

Что можно сказать о пейджинговой халяве?

jaguar

Это сладкое слово — «ХАЛЯВА»! У многих пейджинговых компаний есть некоторые недочеты, которым они не придают особого значения. Например, тебе надо узнать погоду. Что делать в этом случае? Ты видел передачу «**News-Блок**», которая идет по «**MTV**»? Это хорошо. Тогда обрати внимание в конце передачи на номер телефона и номер пейджера (785-0505, аб.»News-Блок»). Позвони по этому телефону. Твоя задача притвориться, как будто это твой пейджер. Вот мой диалог:

Оператор: «Астра-пейдж», 55-я, добрый день.
Я: Здравствуйте. Будьте добры, абонент «**News-Блок**».
Оператор: Абонент «**News-Блок**». Я слушаю вас.
Я: На этот пейджер не пришла погода Зачитайте, пожалуйста, какая сегодня будет погода.
Оператор говорит тебе погоду. После этого ты должен произнести что-то вроде «Спасибо, всего доброго» и положить трубку. Ну как, впечатляет? :) Погоду можно узнать и на завтра. То есть весь информационный канал ты можешь запросить в любое время дня и ночи. Это погода, курсы валют ЦБ (на сегодня и завтра), «пробки» на дорогах, информация о театрах Москвы. Если ты из общества параноиков, могу сказать, что твой телефон не определят. Да им это и не нужно! :) В этом деле надо экспериментировать. Есть же еще очень много всяких пейджеров — «Каприз», «Музыкальный привет», «Времечко», «Сегоднячко», «ОБОЗ»... да их куча!

Как можно навредить своему знакомому?

Так как же все-таки можно поиздевати над своими знакомыми, у которых есть пейджер? Очень просто. Если у тебя есть выход в Интернет, можно отправлять сообщения прямо из Всемирной Паутины. Матом... как угодно. Если у тебя нет выхода в сеть, ты можешь позвонить в операторский зал пейджинговой компании, в которой обслуживается твой друг. Назвать его номер... и сказать: «Продублируйте мне архив за всю неделю». И так несколько раз. А если возможно, то попробуй продублировать за месяц. Представляешь, что будет, когда его пейджер будет просто дымиться от количества сообщений, которые будут приходить с интервалом в минуту? :) Правда, если твой приятель успел поставить пароль на свой номер, то все так просто у тебя не получится. Оператор обязательно спросит у тебя пароль перед тем, как зачитывать или посылать сообщения с этого пагера.

Как напакостить

Mr. Hunter (redhunter@mail.ru)

Начальники — это такие вредные существа, что и напакостить им бывает крайне сложно. В рабочее время они не играют в игры, поэтому нельзя запустить сохраненную игру, поиграть до того момента, когда тебя начнут убивать, а это обычно происходит очень быстро, и снова сохраниться под тем же именем. Особенно зрелищно зафиксировать последние мгновенья перед предсмертной агонией виртуального образа Начальника. Такую пакость оценит геймер, при условии, что он не сохраняется регулярно под разными именами каждые три минуты. Но так поступают только юные и трусливые [illegible]роки.

[illegible]чальники крайне редко путешес[illegible]уют по Сети. Если и заглядывают в виртуальный мир, то только за почтой и то не всегда. Порой они и этого не делают. Поэтому использовать трояна для кражи их паролей крайне сложно и даже неинтересно. Начальник так и не узнает, что кто-то под его именем регулярно посещает порносерверы или читает его деловую переписку.

У большинства Начальников самое уязвимое место — это их компьютеры. Поэтому самый эффективный способ мести Начальнику — сделать так, что бы его компьютер работал в непривычном режиме. Главное, чтобы жертва не догадалась, что именно ты поменял местами кнопки на клавиатуре, набил в щель дисковода бумажки или сделал скриншот рабочего стола и повесил его обоями на этом рабочем столе (предварительно убрав все настоящие иконки). Но мы начнем с дисководов.

Проще всего сломать ZIP дисковод. Для этого нужно лишь засунуть трехдюймовую дискету в дисковод и пропихнуть ее до упора. Главное, чтобы она не торчала. Извлечь из ZIP дисковода инородный предмет крайне сложно. Если это трехдюймовая дискета, то ZIP дисковод можно смело выбрасывать.

Обычно трехдюймовый и ZIP дисководы расположены рядом. Например, мне регулярно приходится ловить чужую руку, судорожно пытающуюся запихнуть трехдюймовую дискету в ZIP дисковод. И это не потенциальные пакостники, а пользователи, которые привыкли к тому, что на их машинах нет ZIP дисковода, и единственное отверстие, куда можно впихнуть дискету — это трехдюймовка. Поэтому, когда ты однажды увидишь, как



Начальнику

кто-то ошибся дисководом и его рука с трехдюймовой дискетой нацелена на ZIP дисковод, радостной улыбкой подтверди правильность его действий, а еще лучше спроси его, о чем-нибудь приятном. После того, как он сломает любимый ZIP дисковод Начальника, в его жизни станет значительно меньше причин для хорошего настроения. Видишь, как все просто.

С трехдюймовым дисководом все сложнее. ZIP дискету можно вставить, если предварительно уменьшить ее толщину раза в два. Но и это не поможет. Нажмешь на кнопку, и дисковод выплюнет дискету. Если не выплюнет, то тогда обычным медицинским пинцетом или канцелярской скрепкой можно извлечь застрявшую дискету. Поэтому проще всего не ломать дисковод, а сделать так, чтобы он перестал читать дискеты.

Обычно дисководы не читают дискеты по одной из трех причин.

Кто-то отключил его в BIOSе. Обычно этот сбой быстро устраняют. Кто-то отсоединил шину, оставив только питание. Для этого нужно лезть в системный блок. Это так же легко восстановимо. А вот если на считывающую головку дисковода попала грязь, то Начальник это почувствует сразу, а вот устранить причину этого явления — почистить дисковод — Начальник догадается через неделю, после того как все его дискеты перестанут читаться. Сначала дисковод запортит не одну дискету, а потом вообще перестанет их читать. И только тогда Начальник попытается удалить из него всю грязь.

Один глупый пользователь где то слышал, что в такой ситуации дисковод нужно помыть. Он и вымыл его с мылом. Высушил. И после этого выбросил. Другой разобрал свой дисковод, протер каждую деталь спиртом, собрал его обратно, и ничего не изменилось. Дисковод продолжал портить дискеты.

На самом деле можно использовать специальную чистящую дискету. Правда, не каждый Начальник об этом знает. Тем более если ты «забыл» ему об этом сказать.

Второй уязвимый элемент компьютера Начальника это BIOS. Если ты немного разбираешься в «железе», то, зайдя в BIOS, сможешь сотворить с компьютером Начальника много интересного. Все зависит от уровня твоей подготовки. А чтобы Начальник не попытался отредактировать твой взгляд на «железо» своего компьютера и происходящих в нем процессах, поставь пароль на вход в BIOS. Главное, не говори о нем Начальнику. Даже если он сумеет «сбить» пароль, разрядив батарейку или коротнув контакты на чипе BIOSа, то ему придется восстанавливать все параметры своего компьютера.

В одном Институте мелкий пакостник — студент второкурсник — в компьютерном классе на двадцати компьютерах поставил пароль не только на сам BIOS, но и на вход в машину. Это случилось в субботу, и в Лаборатории, которая обслуживала этот компьютерный класс, дежурил только один сотрудник. Долго он матерился, сначала обнуляя BIOSы, а потом вводя заново технические параметры винтов и т.п. (BIOS был старый и автодетекта там не было).

Сам Windows 95/98 это самый большой вирус в истории человечества. Поэтому если ты заранее внушишь Начальнику, что от окошек Билли Гейтса можно ожидать любых сюрпризов, то он не удивится, когда однажды, придя утром на работу, обнаружит, что винт, стоящей на его компьютере, «грохнулся». Он так и не узнает, что виноват в этом не Билли, а ты.

Пару лет назад у заведующего кафедрой Современных компьютерных технологий одного крутого технического вуза грохнулся винт. Сотрудники кафедры — студенты — объяснили начальнику, что во всем виноват страшный и коварный компьютерный вирус. Начальник поверил. И с той поры, прежде чем сесть за компьютер, он тщательно моет руки с мылом, что бы убить всех виртуальных микробов. А прежде чем вставить в дисковод трехдюймовую дискету, он надевает на нее презерватив. Чтобы компьютер не подцепил виртуальный сифилис или СПИД. Начальник так никогда и не узнает, что его винт погиб при тестировании программки, написанной одним из сотрудников кафедры в качестве курсовой работы.

Если ты не хочешь идти проверенным путем и форматировать винт Начальника, то Билли Гейтс заранее позаботился о том, что ты сам можешь изменить конфигурацию виндов 95/98, и при этом никто не узнает, что это сделал именно ты.

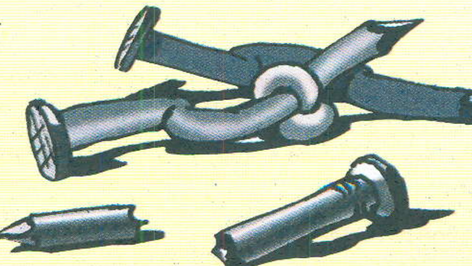
Самое простое — поменять фоновый рисунок. Нетрудно представить выражение лица Начальника, когда его Начальник увидит на экране монитора вместо зеленого или серого фона фотографию обнаженной девицы со стыдливо прикрытыми иконками отдельными частями тела. Можно сменить размер шрифта. Тогда Начальник, обнаружив резкое уменьшение размеров букв на экране, решит, что слишком много времени провел за игрой в преферанс с компьютером и пора сходить к окулисту.

Еще больший простор для различных пакостей — модификации настроек принтера. Можно сменить драйвер, но оставить старое название. Тогда строчки документа будут расположены совсем не так, как на экране монитора, да и вместо русских букв будут иероглифы. Если есть сетевые принтеры, то можно просто поменять их названия местами. И ты станешь свидетелем увлекательного зрелища. Начальник будет бегать по всему зданию, пытаясь отыскать отправленный на печать документ.

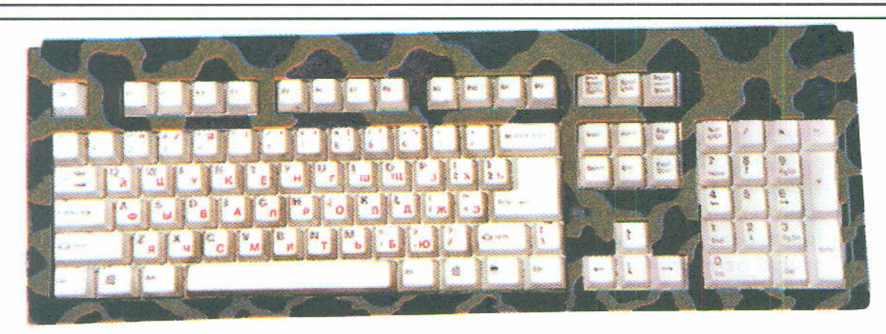
Все очень просто. Немного фантазии, и ты сможешь сам придумать свой способ того, как можно напакостить Начальнику.

В следующем номере я расскажу о том, как можно напакостить Системному Администратору.

X



5 фишек нашей редакции



Клавиатура

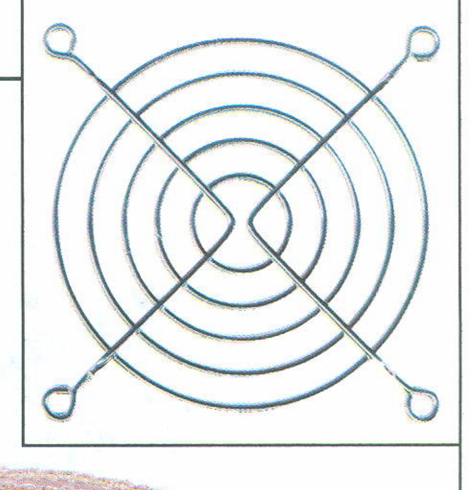
Короче сорвало мне башню и решил я, что когда все вокруг стандартное, то это полный отстой. Пошел в магазин, купил несколько маркеров и давай монитор и клаву размалевывать. Сначала зеленым, а потом, сверху, черным. Получился такой боевой комп. На очереди корпус, но тут уже по ходу надо воспользоваться баллон- ками с краской. Клаву так красить нельзя - краска под кнопки затечет, и будешь чатать мышкой, а вот с корпусом такая фишка пройдет легко.

Цена:
Клавиатура - 10$
Маркеры - по 15 руб.
Хозяин фишки: Сергей Покровский

Решетка от блока питания

Ты наверное используешь CD-ROM, как подставку для чашечки кофе. Ну а я люблю всякие нестандартные вещи, вот поэтому, когда я сзади на свой комп посмотрел, то у меня прямо руки зачесались, так мне захотелось решетку эту открутить. Открутил, положил на стол. Круто! Вообще прикольно, когда всякие обычные вещи тебе заменяют компьютерные прибамбасы. В общем, главное - иметь фантазию и смотреть на всякие обычные веши, как на фишки.

Цена: А черт его знает. Кажется, отдельно не продается.
Хозяин фишки: Холод.

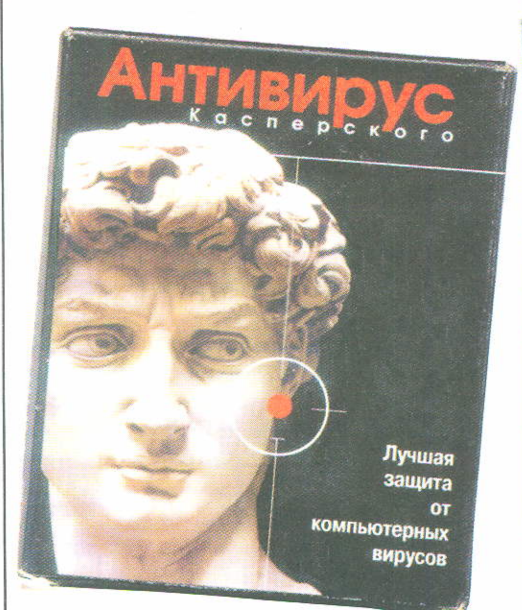




SIM на цепке

Ты статью «Х-Стиль» читал? Так вот я именно с такой цепкой и хожу. Что я, новый русский что ли, чтобы всякое дерьмо позолоченное себе на шею вешать. А тут сгорел у меня SIM. Выбрасывать жалко, а вдруг пригодится! Вот и пригодился, когда моя девушка подарила мне цепочку. Такой крутняк, поверь! Все парни, как придурки всякие там, крестики и кулончики носят (тьфу, дерьмо какое!), а у меня на шее болтается SIM. Короче, когда я прихожу в «Нирвану» народ сразу понимает, что я здесь не потому, что «дверью ошибся».

Цена: Кого? Битого SIM'a? Халявно отдаст любой приятель!
Хозяин фишки: Холод.

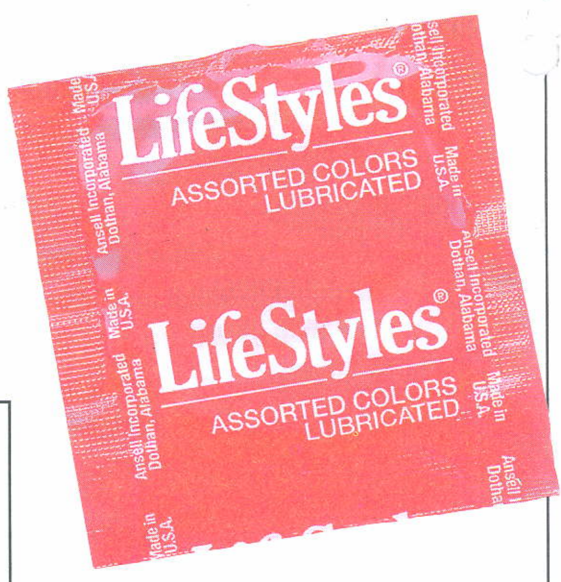




Презервативы AVP

На самом деле, в продаже я такую феньку не видел. Мне эту «коробочку» подарили на Internet Party'99, с лозунгом «Предохраняйтесь, а то хуже будет!». Фишка прикольная, если сначала заглянуть вовнутрь, а уже потом читать все надписи на коробке (как я и сделал). Огорчило только одно: внутри был обычный «LifeStyles», а могли бы и свой какой-нибудь придумать.

Цена: неизвестна
Хозяин фишки: Сергей Покровский





Прозрачная дискета

Супер! Так уже задолбали эти синие или черные дискеты. Помню, когда только появились всякие оранжевые, желтые, зеленые и другие дискетки, я покупал только такие. Но со временем приедается все. И вся эта разноцветная бодяга тоже надоела. Но производители тоже не дураки, им же надо как-то впаривать свой товар, вот и создали всякие прозрачности. Но смотрится круто! Такой кислотный стиль! Эта дискетка специально создана для того, чтобы ее повесили на рюкзак.

Цена: 10 руб.
Хозяин фишки: Федор Добрянский.

Механика игрового раздела

Если твои глаза находятся не на спине (или пониже), то ты заметил, что в пятом номере **X** игровая часть претерпела тотальную реформацию. К чертям собачьим сгинули превьюшки, ревьюшки и новости, унеся с собой все то стандартное и тривиально-обыденное, чем доверху набиты прочие игровые журналы, похожие один на другого как братья-дегенераты. Пусть они занимаются сдиранием друг у друга статей — это не наш профиль. У нас своих мозгов хватает, и найдется, что сказать тебе такого, что ты не сможешь прочесть больше нигде.

Ближе к телу. Конкретные изменения в игровой части следующие:

Рубрика «Без рамок» — заглавная тема номера. В покрытой глянцем и освещенной блеском неоновых реклам игровой индустрии есть немало запретного и нелицеприятного, о чем другие пикнуть не смеют. В этом номере старший опер Гоблин (представлять надо?) излагает свою точку зрения на то, могут ли игры подвигнуть людей на убийства. В ближайших номерах статья о сатанизме в компьютерных играх и другие «закрытые» темы.

Рубрика «Следствие» — пристальный взгляд на наиболее хитовые игры. Не нудное перечисление достоинств и недостатков (сам поиграешь и выяснишь), а объективное авторское исследование наиболее значимых сторон игры. Для тех же, кто таки жаждет знать, насколько крута та или иная игра, и главное — стоит ли тратить деньги на ее покупку, предусмотрена рубрика «Зал суда». Там все коротко и по делу.

Как мыслишь, что получится, если ухватить за шкирку игровую реальность, как мы с тобой ее понимаем, и вывернуть наизнанку, так чтоб потроха наружу посыпались? Минимум — нечто, способное заставить тебя призадуматься. Максимум — то, что позволит получить кайф, когда игровой мир раскроет для тебя другую свою сторону. В целом — «Изнанка», рубрика о самом неординарном и проблемном, что есть в играх.

Сверх того с пятого номера берут начало:

Крякательно-ломательное направление в «Трепанации».

Создание игр по рецептам **X** в «Мастерской».

Из прежнего остались добившиеся устойчивой популярности «Скандалы» и «Deathmatch», а также изрядно расширившийся «X:/games/WWW», по множественным просьбам включивший в себя обзоры свежих демок и патчей. Ну и «Ломка», конечно, т.к. без кодов нам с тобой, ясен перец, никуда.

На этом вводный курс предлагаю считать законченным, можешь хлебнуть пивка для остростки мозгов и приступать к чтению.

редактор игрового раздела
Денис Давыдов (*game@xakep.ru*)

X:\games\scandals

Запретят ли игры?

Весь последний год соединенно-заштатному президенту Биллу Клинтону сильно не везет. Сначала левинско-мониковские происки чуть не довели беднягу до импичмента, потом последовала неудачная военная кампания против Югославии, исход которой с каждым днем стано-



вится все непредсказуемей... Клинтоновский престиж в народе падает, а следующие президентские выборы уже не за горами, и в полный рост встает (почти как на Монику) необходимость предпринять некие радикальные меры, которые заставят сердце рядового америкоса взыграться любовью к его, Билла, правлению и затем проголосовать за оставление его на второй срок. Что делать? Самый простой выход — быстренько сгенерировать образ врага, заклеймить его всенародным презрением, загнать в клеть и собственноручно привесить на нее пудовый замок с надписью «это сделал Клинтон». Причем, как учит опыт все той же Югославии, врага надо выбирать побезобиднее, чтоб ненароком сдачи не дал. Призадумался Клинтон. Газетки почитал. И наткнулся на одну из многих статеечек о кровавой бане, которая имела место быть в городке Литлтон штата Колорадо (см. «Прирожденные убийцы» в номере). «А что, ведь идея!» — должно быть, решил американский президент. И затем...

Второго июня Клинтон выступил с речью, и речь его транслировалась по всем средствам массовой информации, каким было не в лом ее транслировать. Он распорядился начать правительственное расследование с целью выявить, каким макаром жестокость в играх влияет на неокрепшую психику среднестатистического американского подростка. Заодно наехал на рекламу многих игровых компаний — дескать, они, подлые, преподносят насилие как приятное и увлекательное. В доказательство своих слов президент с победоносным видом продемонстрировал собравшимся некую рекламку с крупным изображением пистолета по центру, на которой было написано: «Гораздо прикольнее, чем пристрелить соседскую кошку». А еще он сказал: «Стоит разок глянуть на все эти рекламные проспекты, и никто не сможет поспорить с тем, что игры делаются преимущественно для взрослых. Однако рекламки оказывают сильное воздействие на неокрепшие умы детей и вовлекают их...» — и так далее такой же бред, который можно услышать только от человека, который столь же далек от игр, как Саддам Хусейн от любви к стране Америка.

Что, возмущен до глубины геймерской своей душонки? Хе! Рановато свирепствуешь. Ты как, в курсах, что еще никогда нигде НЕ проводилось исследований, каким образом жестокость в играх влияет на человеческую психику? Точно известно, что еще как влияет (проверено), но в чем это выражается и к чему ведет — хз. И ведь Клинтон прав, учреждая свое «правительственное расследование», хоть и важны ему при этом только

голоса избирателей. А «правительственное расследование» будут вести не только далекие от игр чиновники, но и служба IDSA (www.idsa.com), которая, среди прочего, ответственна за проведение международных выставок E3 — коммерческой Мекки игрового мира. Причем создаваемая комиссия намеревается выработать новую рейтинговую систему (дескать, каким возрастам какие игры можно продавать), которая имеет все шансы заменить нынешнюю систему. Тоже не знал? Да-да, система возрастных цензов уже давно как существует, она разработана и ведется группой ESRB (www.esrb.com), причем вот эти-то ребятки — дилетанты полнейшие, которым давно надо намордник на харю и пинком под одно место на свалку.

Так что не все так плохо. Гм. А как подумаешь, что вся эта возня только в Объединенном Заштатье происходит, так вообще легко и светло на душе становится...

Цивилисидия III

Еще за полмесяца до начала E3 поползли слухи, они витали в воздухе и заставляли замереть в преддверии чудесного, и новостные сайты с оглядкой и словно бы по секрету шебуршались об этом, словно бы боясь вспугнуть, а потом пробил час всемирной выставки и...

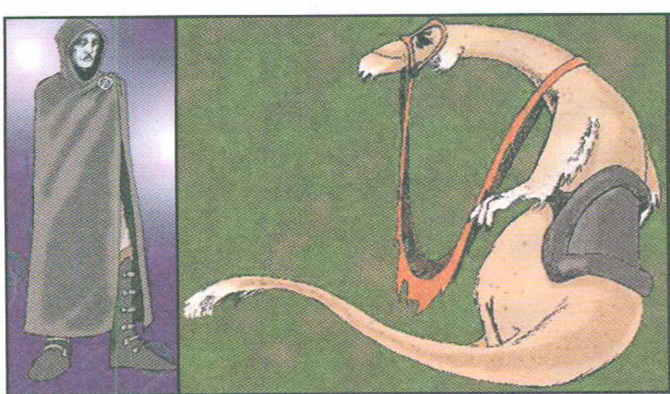
И оно свершилось. Третью Цивилизацию будет делать Сид Мейер. Оркестр, фанфары, легкий обморок от попавшей в глаз пробки при откупоривании бутылки шампанского.

Пару лет назад Сид Мейер, Джефф Бриггс и Брайан Рейнольдс послали вскормившую их Microprose на чертовы кулички и организовали собственную компанию, каковую озаглавили Firaxis (www.firaxis.com). Выпущенные ими затем под издательской маркой EA реалтайм воргейм Gettysburg! и «неофициальное продолжение Цивилизации» Alpha Centauri стали мегахитами, удостоившись кучи похвал да наград и принеся солидный доход. Тем временем дела на Microprose шли из рук вон плохо. Компания медленно, но верно загибалась; по счастью, тут вовремя подвернулись воротилы из Hasbro, купившие «легендарную» Microprose... но, конечно, не получившие ничего, кроме этой самой легендарности. Майкропрозовцы загибаться перестали, но и признаки жизни подавать наотрез отказывались в виду почти полной утраты творческого потенциала.


Sid Meier


Brian Reynolds

Jeff Briggs


Ранние эскизы для экс-«Mystic Isle: The Darkening»



А дальше все как в сказке. Hasbro обращаются к Firaxis с предложением разработать Civilization III. Ни о каком слиянии с Microprose и речи не идет — к чему Firaxis такой балласт себе на шею вешать? — однако к работе над проектом фираксисты намерены привлечь многих прежних своих собутыльников да сослуживцев, ныне продолжающих зарабатывать себе на хлеб насущный в стенах Microprose.

Civilization III появится в районе двухтысячного. Очень вероятно, что будет помесью Alpha Centauri и Civilization 2: дополненным-поднавернутым клоном самое себя, многажды помноженным на именитость разработчиков. А ты будешь глотать слюни в предвкушении и писать кипятком от счастья, когда Оно наконец-то выйдет в продажу. Все будем.

Цианистое наваньице

Всем вам, и тебе в частности, известен суперкультовый мегапродаваемый квестово-паззловый гамес всех времен и народов по имени Myst, смастеренный разработчиками из Cyan. Позже они еще довояли к нему вторую часть, но значительно менее успешную; впрочем, и протоиерей с ней.

Недавно независимая разработческая студия Big Red Rock известила весь мир, что делает крутейшую (по ее мнению) ролевую игруху диаблическо-фаллаутного типа в изометрической проекции, озаглавленную ими как Mystic Isle: The Darkening. А теперь прикол: братва из Cyan, которая давно уж ни хрена не делает, а только своей мистой всюду бахвалится, пригрозила ребятам из BRR, что если те не уберут слово «myst» из названия своей игрухи, то они на них подадут в суд за нелегальное прихватизирование чужого названия. Вот так. Да, маразм полный.

«Мы долго думали и соображали, как поступить в сложившейся ситуации, — сказал глава студии BRR. — С одной стороны, хотя мы и не спорим, что интеллектуальную собственность необходимо защищать, но нам кажется, что Cyan далеко вышли за рамки разумности в агрессивной защите своих прав. С другой стороны, мы едва-едва сами себя финансируем и у нас нет огромных денег, чтобы сражаться с Cyan в суде, хотя мы и не сомневаемся, что победили бы».

В общем, BRR отказались от цианистого-опасного названия и бросили клич на весь Интернет, предложив желающим присылать свои предложения к ним на сайт и пообещав 50$ тому, чье название будет принято (а еще его именем будет назван главный герой в игре). Конкурс уже завершился — но новое название еще не обнародовали. Кто хочет — смотайтесь на www.bigredrock.com, ко времени выхода этого номера в печать уже должно появиться...

Одно утешает. Cyan, конечно, (нехорошие люди), но и BRR не остались в накладе. Ведь благодаря произошедшему инциденту об их проекте заговорил весь мир.

димитрий подХурыжный
underxyr@xakep.ru

Welcome to my nightmare
I think you gonna like it...
Дедушка Alice Cooper

Прирожденные убийцы?..

Старший опер Goblin (goblin@xakep.ru)

Первого декабря радостным зимним утречком в городишке Пэдьюка, штат Кентукки, четырнадцатилетний мальчишка Майкл Кэрнил подтащил в школу целых 6 (шесть) стволов. После чего залег и дождался окончания школьной молитвы. Я не силен в американских проявлениях мракобесия и поэтому не знаю, когда и где они в своих школах кому-то там молятся. Но когда детишки начали выходить из молельни, этот маленький партизан открыл по ним беглый огонь и убил троих. Еще пятерых серьезно ранил.

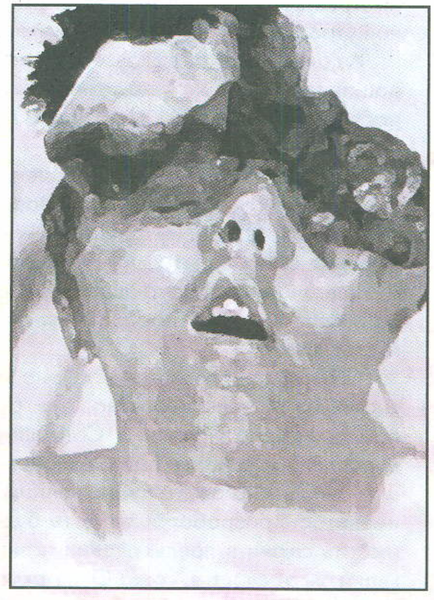
По горячим следам трагедии без промедления бросились журналисты, истерично вереща на весь свет о случившемся, демонстрируя во всех ракурсах трупы убитых детей и с назойливостью сортирных мух приставая к родителям погибших.

Еще дедушка русской психиатрии Бехтерев говорил, что подобные вопли в прессе всегда ведут к тому, что немалое количество народу задумается: а не повторить ли такой шикарный «подвиг»? И, как правило, повторяют. Причем — в гораздо более страшном виде.

Вот и в городишке Литлтон, штат Колорадо, двое тихих юношей подготовились гораздо тщательнее, потому как учли опыт предшественника. Эрик Харис (18 лет) и Дилан Клебол (17 лет) сперва протащили в школу изрядное количество самодельных радиоуправляемых мин, а потом начали их взрывать и в поднявшейся панике приступили к методичному отстрелу своих школьных товарищей. В общей сложности они убили 20 человек.

Подоспевшая полиция в количестве 400 человек в дело лезть не спешила и благоразумно дожидалась, пока стихнет стрельба. Когда стрелять перестали, многоопытный американский «спецназ» отважно ринулся на штурм. Взять негодяев живыми не получилось, потому как к тому времени они благополучно застрелились в школьной библиотеке.

Вообще, интересно у них вопрос с захватом поставлен. Наверно, правильно они себя так берегут. У нас все совсем не так. Помню, мы с коллегой пришли одного наркоша забирать, а он принялся в дверь из двустволки картечью шарашить, от нас отстреливаться. Грохот — караул, щепки — фонтанами, сам орет как умалишенный. Но ружьецо-то надо перезаряжать, а потому мы с напарничком договариваемся, что ловим момент перезарядки. В этот момент он пнет дверь ногой и отпрыгнет в санузел, а я заскочу в комнату. Короче, наркоман выстрелил, напарник сапожиной ка-ак шибанул! Дверь — настежь, половина косяка отлетела, а сам он спиной в сортир — прыг. А там, оказывается, дверь наружу открывалась, мы в спешке не углядели. Я от неожиданности тормознул и когда влетел в комнату, наркоман с испугу уже перезарядился и как даст из «шотгана» дуплетом! Но торопился очень и потому не попал. Услышанная потом фраза «Винсент, это было чудо!» нам смешной не показалась. Ну а потом мы на клиента ка-ак напрыгнули! Ружье изъяли и немедленно провели интенсивную разъяснительную работу о недопустимости стрельбы по находящемуся при исполнении оперсоставу. Вроде бы он тогда все понял. Во всяком случае, в ближайшие лет пять постреять уже не сможет. Хотя так удачно бывает далеко не всегда. Месяц назад мой приятель, участковый, тоже проверял наркомана. Только тот его сперва в комнату впустил, а потом в упор застрелил. Всякое в этой жизни бывает... Так что америкосы, видимо, правы — лучше подождать.



Как бы то ни было, принялась полиция шмонать школу. И, помимо шести взорванных, обнаружили в здании еще более 30 зарядов, некоторые — со взведенными таймерами. А в одной из сумок даже нашли книжицу «DOOM: Kneedeep in Death» (книжонка, кстати, редкостное дерьмо).

Ясное дело, тут же провели обыски по месту жительства преступников. Как и в случае с первым подростком, немедленно выяснилось, что и эти двое — яростные поклонники игр DOOM и Quake. На винтах их компов были обнаружены Wolfenstein 3D, DOOM II, Quake, Resident Evil, Redneck Rampage, серия MechWarrior и Nightmare Creatures. Кстати, обратите внимание на пакостный продукт Resident Evil. Я давно говорил, что от него разжижаются мозги.

Все трое постоянно проводили свое свободное время в сетевых баталиях, держали свои посвященные любимым играм странички и даже строили уровни. Компьютеры были без промедления изъяты на экспертизу.

Ничего глупого в таком изъятии нет, потому как все бомбы были самодельными, а дома у Хариса было найдено огромное количество бытовых компонентов для изготовления взрывчатых веществ. Достаточно быстро установили, что рецепты он выудил из Интернета. Это, кстати, к вопросу о свободах и пользе всеобщей доступности чего угодно в Сети. У нас Интернетом охвачены не все (пока), но купить подобное руководство на книжном рынке может любой, что тоже не есть правильно. О свободах можно кричать сколько угодно, пока вот такое не коснется тебя самого. Тогда на вещи начинаешь смотреть несколько иначе. Кроме того, выяснилось, что все трое были завсегдатаями известных порносайтов.

Немедленно встал вопрос: кто же виноват в происшедшем? Родителям убитых детей все было предельно ясно. Они подали иск в суд, обвиняя в случившемся индустрию развлечений. Иск составил 130 миллионов долларов, и

вчинили его хозяевам трех порносайтов (persiankitty.com, adultkey.com и porn-tech.com), нескольким компаниям-разработчикам компьютерных игрушек и кинокомпании Warner Brothers, заснявшей фильм «Баскетбольные дневники» (это где герой Лео ДиКаприо убивает учителя и своих одноклассников). Кроме того, Харис и Клебол ходили в длинных, черных кожаных пальто и называли себя Trenchcoat Mafia, за что еще непременно перепадет Киану Ривзу с его фильмом «Матрица».

Но особый упор был сделан на жестокие игры. В список компаний, обвиняемых в выпуске побуждающих, по мнению родителей, к подобным поступкам игр, оказались Apogee Software, id Software, GT Interactive, Sega of America, Atari Corporation, Acclaim Entertainment, Interplay Productions, Midway Home Entertainment, Nintendo of America, Activision, Sony Computer Entertainment, Capcom Entertainment, Eidos Interactive и Squaresoft.

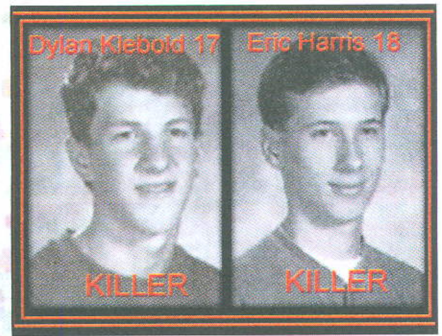
Обвинение настаивает на том, что игры именно этих производителей представляют насилие «особо приятным и привлекательным». Кроме того, привлеченный в качестве эксперта специалист от морской пехоты авторитетно заявил, что именно найденные на винтах игрушки научили малолетних убийц так ловко целиться и метко стрелять, благодаря чему они и оказались «исключительно эффективными убийцами». Дескать, стреляли они только в головы.

Честно говоря, я не сильно представляю, какой смысл в DOOM и Quake стрелять в голову. Также не очень понимаю, как можно научиться приемам стрельбы из настоящего пистолета или винтовки, энергично елозя мышкой по коврику. Если на то пошло, тогда любой из вас, кроме мастерского владения искусством снайперской стрельбы, вдобавок еще умеет руководить войсками на уровне генерала армии, а помимо того — искусно управлять истребителем, вертолетом, подводной лодкой, танком, космическим кораблем и имеет явную склонность к серийным убийствам. Но раз уж американский морской пехотинец сказал — значит, так оно и есть. Конечно, общественность подхватила обвинения, и дело быстро дошло до Конгресса, где созданная комиссия предложила присмотреться к игрушкам и их творцам повнимательнее.

В этом месте хотелось бы остановиться. И с интересом спросить: а почему в первую очередь игрушки? Сколько их за год выходит и сколько народу в них играет? А потом немножко сравнить то, что есть в них, с тем изобилием помоев, что ежегодно изрыгает в мир Голливуд. Потому как такого количества насилия, как в фильмах, найти невозможно нигде. Причем там все показано гораздо нагляднее и красочнее, чем в любой даже самой технологически совершенной игре.

Вот недавно посмотрел работу Тарантины «Бешеные псы». Так уж на что я привычный, а в нескольких местах аж пропотел. Можно говорить про такие фильмы все что угодно и оценивать их как заблагорассудится, но ведь там показывают действительно страшные вещи. И то, как надо готовить преступления, и как легко и весело убивать людей — игрушки до этого далеко не дотягивают. Вот отсюда и надо было бы начать: с рассмотрения в Конгрессе запретов на сцены насилия в кино.

Но еще задолго до кино надо проделать то же самое с телевизором. Ввести повсеместную цензуру на TV, потому как любой криминальный репортаж наглядно демонстрирует способы лишения жизни себе подобных самыми простыми средствами. Почти 80% убиенных режут простыми кухонными ножами, так что и ножи надо бы тоже срочно изымать. Игры — они вообще в этом списке окажутся самыми последними. Не считая Resident Evil, конечно. Это надо запрещать срочным порядком, тут я полностью поддерживаю обвинение.



А следом надо брать за жабры самых яростных глашатаев свободы — журналистов и писателей. То есть изъять из продажи подозрительные книжки, газеты и журналы, так как там изображают вещи гораздо точнее и опыта дают поболе, чем всякое кино.

Скажем, в 1981 году в похабном журнальчике Hustler была опубликована статейка под названием «Оргазм смерти», в которой красочно, в сопровождении шикарных цветных картинок расписывались прелести аутоэротичной асфиксии. Для бестолковых: аутоэротичная асфиксия — это онанизм с удушением. В соответствии с общеизвестными фактами, когда кислород не поступает в мозг, в критический момент происходит особо мощный оргазм. По существовавшим ранее поверьям в том месте, куда капала сперма удавленника, вырастал ко-



рень мандрагоры, с виду похожий на человека и пригодный для кое-каких магических ритуалов. Однако существуют особые сложности с его выкапыванием, и тогда...

Черт, отвлекся, про это в иной раз. Так вот, в том же 1981 году другой тупорылый подросток 14 лет от роду где-то отыскал заветный номерок журнала, прочитал и решил немедленно проверить теорию практикой. Из петли его вынули только утром. Вину «Хаслера» за



идиотский поступок мальчика в суде доказать не удалось. Глупого подростка понять затрудняюсь, но публикации подобного рода категорически не одобряю.

Вот и надо привлекать пишущих и снимающих к ответственности по суду, а не разглядывать через увеличительное стекло игрушки. А Россия сможет оказать США братскую помощь, направив для идеологической работы в Конгресс десяток-другой толковых, проверенных председателей обкомов (вместе с самым главным). Глядишь, и у нас дураков меньше станет, и у них жизнь разом наладится. Пора уже принимать меры.

Сразу скажу, что все эти судебные разбирательства (с играми — в том числе) — полный абсурд, а потому ни к чему не приведут, разве что к повышению возрастного ценза при покупке. До того уже имели место прецеденты с обвинениями подобного рода в адрес Элиса Купера, AC/DC и Оззи Озборна в том, что детишки, наслушавшись их ужасных песен, немедленно кончали с собой. Само собой, все судебные процессы закончились ничем. Хотя было бы за что обвинять — по нынешним меркам там и смотреть-то не на что. Если Оззи показать пару клипов Мэрилин Мэнсон, то он сам немедленно повесится (от зависти, конечно).

А теперь мне хотелось бы изложить собственное видение причин произошедшего. Все мы учились (или учимся) в школах. Все мы знаем, на что похожи «школьные годы чудесные». Достаточно многие из вас сталкивались с тем, что школой рулят сбившиеся в стаи хитрые, физически сильные и жестокие сволочи. Многие ежедневно сталкивались с тем, что эти твари бьют всех, кто им не нравится, как отбирают деньги, вещи, как «ставят на счетчик» и вообще ведут себя как волки в стаде овец. Как правило, никто ничего не может с ними сделать.

И вот учится в школе такой тихий, застенчивый пацан-»ботаник». Интересуется, скажем, компьютерами или книжками. Замкнутый, немножко не от мира сего, но спокойный и совершенно безвредный. Ему гораздо проще найти друзей в Сети, чем в реальной жизни, и поэтому он постоянно сидит у своего компьютера. Он живет в своем собственном мире, где водит в атаки армии, летает на вертолетах, раскрывает преступления и спасает Землю от нашествий монстров. Это его мир, и ему там хорошо.

Потому что в реальной жизни все не так. Потому что когда он приходит в школу, на него немедленно набрасывается свора здоровенных дебилов и начинает над ним глумиться. Друзей у него нет и заступаться за такого пацаненка некому, и посещение школы для него — невыносимая пытка. А здоровые скоты просто дуреют от своей безнаказанности, вытворяя все новые и новые пакости. Вот тогда-то доведенный до отчаяния пацан и может взяться за оружие.

Я учился в интернате и никогда не был тихим, но в первый же день моего прихода восьмиклассники меня, одиннадцатилетнего щегла, решили для острастки повесить. Двое держали, а третий душил петлей, отпуская прибаутки. Не до смерти, конечно, но в такие моменты думаешь несколько о другом. Тогда им сильно повезло, что у меня не было под руками ничего стреляющего,



иначе жизнь моя сложилась бы по-другому, а их жизни не сложились бы вообще. Я их всех отлично помню, и за дела свои они все ответили. Потом. Уже после школы.

Так вот, застрелившие двадцать человек Харис и Клебол стреляли только по неграм (или как это их теперь надо называть — «афроамериканцам»?), латиносам и «спортсменам». Я не усматриваю тут расизма (я не расист и не националист), просто все три категории прекрасно подходят под то, о чем я говорил выше. Погибших детей мне, какими бы они ни были, безусловно, очень жалко, и я вовсе не собираюсь оправдывать убийц. Но было бы неплохо узнать о настоящих причинах произошедшего. Потому что не игры провоцируют насилие. Его провоцирует жизнь.





Еще хотелось бы разузнать вот что: где же это малолетки смогли набрать столько стрелкового оружия? Это как же стоит вопрос с его продажей и хранением, что несовершеннолетний сопляк может завладеть таким его количеством? Куда смотрит хваленая школьная охрана, когда пацан заносит в школу шесть стволов? А как можно протащить сорок мин? Подумав об этом и прикинув другие возможности, я , грешный, подумал ,что в США дети совсем мало друг друга убивают. Или это до нас докатывается только про то, что каким-то образом связано с игрушками?

Но больше всего меня в этой истории поразили, как обычно, родители. Если они считают, что в случившемся виноваты игрушки и фильмы, то зачем же разрешали своим чадам смотреть и играть? На мой взгляд, при таком раскладе вся вина ложится исключительно на них самих, как на неспособных воспитывать своих отпрысков. Да и как можно не заметить в своем доме складирование оружия и подготовку взрывчатых веществ?

А наибольшее омерзение вызывает их сугубо американская тяга рубить капусту на чем угодно, хоть на смерти собственных детей. Кому нужны эти 130 миллионов? Что, неужели деньги оживят кого-нибудь? Конечно, нет. Но ведь есть возможность заработать! И никакой америкос ее не упустит. Тьфу...

Суд безоговорочно признал отрицательное влияние игрушек на неокрепшую психику Майкла Кэрнила, однако экспертиза при этом признала его абсолютно нормальным. После чего по обвинению в убийстве второй степени ему закатали пожизненное заключение без права досрочного освобождения в течение первых 25 лет срока. А Хариса и Клебола будет судить уже совсем другой суд.

X



В Федеральном Собрании обсуждается поправка к Закону «Об охране окружающей среды», которая позволяет ввозить на захоронение ядерные отходы из-за рубежа.
И это в то время, когда в самой России накоплено колоссальное количество отходов, которых хватит более, чем на 120 Чернобылей.
Изменение Закона под благовидным предлогом пополнения бюджета – это самоубийственная авантюра.
«Протестуй! Будь активным, а не радиоактивным!»
Совет Федерации
e-mail: council@glasnet.ru
Государственная Дума
e-mail: duma@glasnet.ru
Greenpeace
e-mail:
gpmoscow@greenpeac u
GREENPEACE
БУДЬ АКТИВНЫМ, А НЕ РАДИОАКТИВНЫМ!
Рекламная группа «Олимп»

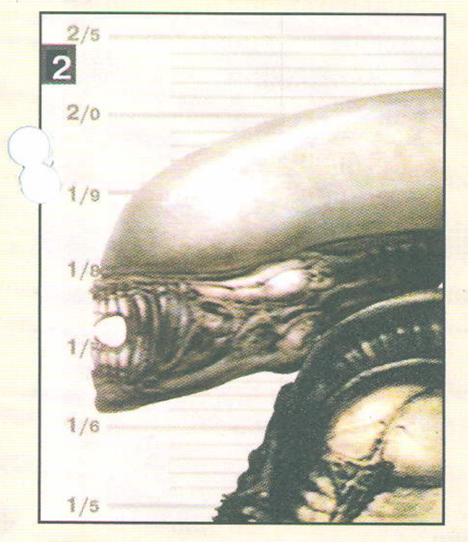


Свой среди Чужих, Чужой среди своих

Старший опер Goblin (goblin@xakep.ru)

Досье

Урожденная Aliens vs. Predator в категории 3D экшена, от матери Rebellion и от отца Fox Interactive, похожа на любой Quake, официально потребляет P-166/24, но предпочла бы PII-266/32 с 3D ускорителем, в Сети может быть найдена по адресу *www.aliensversuspredator.com*.



Поделюсь личным наблюдением: фантастических боевиков лучше, чем «Хищник I» и «Чужие II», я пока не видел. Количество просмотров обоих не поддается никакому учету, оба фильма давно и крепко заучены наизусть (что было, в общем-то, несложно).

Что такое отличный боевик? Это сперва непонятки и страшная угроза, далее — тревога и всеобщее построение, а потом — чистый Quake, то есть пальба из всего что есть под рукой по всему, что шевелится, жестокая расправа, мощные взрывы и в финале — вражеское мясо вагонами. На Западе такие фильмы называют солидным словом action. Кому как ни нам, ветеранам Quake, все это близко и понятно, ведь action в его 3D разновидности — самый что ни на есть наш участок. А потому все, что имеет к нему отношение, вызывает самый пристальный интерес.

После просмотра шедевров даже ежу становится ясно, что если сильно припрет, такие люди, как тетенька Рипли (и уж тем более — как дяденька Арчибальд), несомненно, порвут любое количество монстров в любой заданной точке вселенной в предельно короткий срок. Однако страшный вопрос о том, кто кого завалит — Чужой Хищника или наоборот — до сих пор оставался без ответа.

Недавно выяснилось, что не только мы мучались бессонными ночами, размышляя над этой кошмарной загадкой эпохи. Вместе с нами не спал личный состав британской фирмы Rebellion, потому как есть на свете люди, которым небезразличны наши душевные муки. Они не резали задумчиво резьбу в своих носах, а строили игрушку под названием **Aliens vs Predator**, что в переводе означает «Чужие против Хищника». Название непонятное: мало того, что Чужих в нем много, а Хищник — наоборот, всего один, так еще и почему-то наш, земной парень, отсутствует напрочь, хотя в игре он на самом деле присутствует.

Итак, взяты в лапы два суперблокбастера, стравлены лучшие представители инопланетных рас. Казалось бы, на основе таких фильмов успех игре от Rebellion гарантирован! Ну, вроде как берем водород, добавляем кислород и в итоге получаем гремучий газ. С виду — все просто. Но не совсем. Изредка встречаются, конечно, на свете умельцы, способные сделать из дерьма конфету. Но это изредка. И не у всех. У рядовых граждан обычно получается наоборот. Вот и фирма Rebellion как-то неожиданно, но бескомпромиссно переработала два шикарных кондитерских изделия в... это... ну, вы меня поняли.

Сюжет предполагаемого «хита» уместится на этикетке спичечного коробка. Чего тут придумывать? Все давно уже придумано, наливай да пей. На дальней планетке, на военной базе Пандора (хе-хе) ведутся тайные эксперименты по выведению нового вида Ксеноморфа — всем известного паразита по кличке «Чужой» — для военных нужд. Вывели, значит, изрядное стадо. А хитрые Чужие возьми да и разбегись кто куда! Вот ведь подонки...

Личный состав местного гарнизона в панике — все пропало! И доблестные морпехи приступают к зачистке охраняемых объектов. Чужие тоже не сидят раскрыв рты, а изо всех сил стараются сожрать всех зачищальщиков. Между делом к разборкам подтягивается праздно болтающийся Хищник — чисто поохотиться, местных лохов пострелять да на природе оттянуться.

В игре **AvP** можно сыграть за любого представителя этой неугомонной троицы. И можешь быть уверен, что способы прохождения соскучиться тебе не дадут. В первую очередь — своей небывалой кривизной. Однако лучше по порядку.

Компьютерная игра Aliens vs. Predator – одно из звеньев большой мозаики. Снимается одноименный кинофильм. Рисуются партии одноименных комиксов. Именитые фантасты, такие как Перри и Шекли, пишут фантастические романы в рамках одноименной книжной серии. И еще многое одноименное делается. Маховик запущен на полную мощность: компания XX Century Fox зашибает деньги



Удар хвостом

Свой среди Чужих

Играть за морпеха вроде как привычно: иди и вали всех подряд, кто не спрятался — я не виноват. Собственно, только эта часть игры у создателей и получилась ничего себе. Кстати, непонятно: а почему во всех играх — морпехи? Почему не гвардейцы-десантники? Вроде, морские берега до сих пор не попадались, а вот морпехи — так и мельтешат.

Главное в игре — атмосферность. Звук для игрушки фирма Rebellion позаимствовала у счастливого обладателя серии фильмов «Aliens» — XX Century Fox, и поэтому эффект присутствия очень даже неплох. Открывающиеся двери, шипение пара... Кругом — непроглядная темень, в полу — проеденные кислотой дыры... Когда на меня напрыгнул первый Чужой, я чуть со стула не упал от испуга. Первая встреча была чудесной. Монстр был быстр как ветер и резок как понос.

Не торопись!

Ну, у меня не забалуешь, и не таких быков валили.

Атмосферность в течение первых трех минут игры оказалась небывалая, было даже интересно. Ну а дальше все пошло по распорядку. Слева — сканер, на нем — белые точки набегающих Чужих и это тревожное попискивание... Когда на мониторе сканера запикает штуки четыре точки, враз поймешь, почему так истерично орал рядовой Хадсон. Среди Чужих чувствуешь себя крайне неуютно.

Но атакующие монстры оказались до неприличия безобразно тупыми. И кроме скоростных наскоков — вспомнить о них абсолютно нечего. Да и убивать их вовсе не трудно.

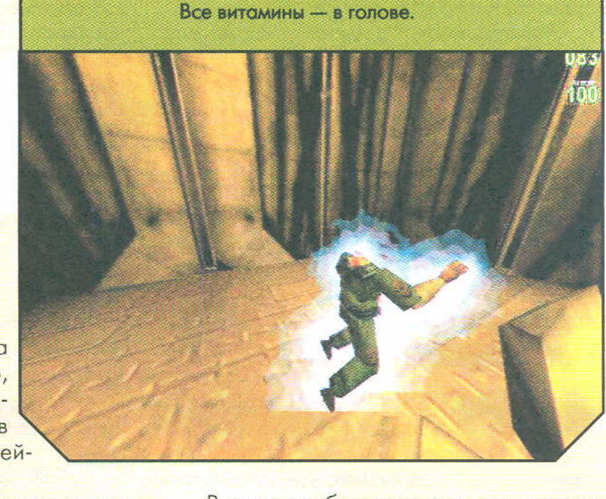
Оружие морпеха — стандартный комплект, ничего такого, что можно было бы отметить особо. Разочаровавшись в землянине, я принялся проверять мучавший меня последние лет десять вопрос: кто кого?

Чужой среди своих

Взявши в свои лапы управление Чужим, я враз забыл про страх и атмосферность. Для придания «виду из чужих глаз» большей достоверности разработчики так смачно подработали цветовую гамму и угол обзора, что башня у игрока может отъехать еще до того, как он начнет пугаться. Такое чувство, что у авторов в день создания был серьезнейший кислотный передозняк.

Но этого им показалось мало, и, вдобавок к косоглазию, Чужому дали возможность бегать по стенам и потолку. В Descent играть не пробовали? Впечатления от спирального бега по маршруту пол-стена-потолок словами не передать. А делать это необходимо ввиду тактических особенностей ведения боевых действий за монстра. Если в транспорте укачивает — лучше не играй, изгадишь все вокруг необратимо.

Чужой — как врач, лечащий зазевавшихся человечков от глупости. Врач у нас — это «ухо-горло-нос», а Чужой — это зубы, член и хвост. Нет, не так: «зубы-когти-хвост» — вот так правильно. Чужой бежит по потолку и прыгает на головы бестолковым жертвам. Атаки проводит следующими способами: царапается, кусается и дерется хвостом. Делать это непросто, потому как надо подойти вплотную, враг огрызается, а наш монстр издыхает от одной хорошей очереди поперек своей слюнявой рожи.


Все витамины — в голове.

В качестве бонуса может, не слезая с потолка, высунуть раздвижную челюсть и откусить случайному прохожему башку. Правда, догадаться о том, что это — челюсть, вовсе непросто. Я сперва думал, что монстр не то сблеванул, не то сморкнулся неудачно. А оказалось — челюсть. Надо же...

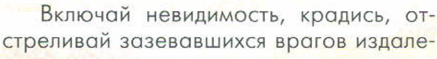
Кстати, вместо аптечек Чужой жрет свежие трупы, что немедленно идет ему на пользу. Еда — она повсюду, понимаешь, расхаживает. Надо только не лениться и кусать всех подряд. Если сможешь.

А вообще — Чужой откровенно слаб. Играть за него из-за непривычного, стремного зрения и убожества «оружия» — очень трудно.

Хищник делает всех!

А вот подкативший на охотничьем корабле Хищник укомплектован по первому разряду. Тут тебе и наплечная пушка, и стреляющее копье, и метательные диски, и носимые аптечки, и невидимость, и разные режимы зрения, и даже граплинг хук. Хищник крепок, как дуб. Прибить его крайне сложно — видать, давно к Арнольду в лапы не попадал, оборзел совсем. Казалось бы — все на месте. Но...

Включай невидимость, крадись, отстреливай зазевавшихся врагов издале-




Не бойся, дурилка картонная

Акробатический этюд

ка — достойных противников ты не встретишь. Неинтересно играть.

Интересно тут другое — кошмарная графика. Честное слово, эти жалкие потуги изобразить могучие ручищи, в итоге оказавшиеся тощенькими лапками, меня привели в ярость. Стрельба из каких-то непонятных пистолетиков, истерично плюющихся синенькими точками, совершенно «кислотного» вида веревка от крюка — ну, за что ни возьмись — полнейший отстой.

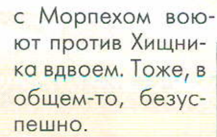
Дэсматч

Есть мнение, что фирма Rebellion хотела построить 3D-action в стиле StarCraft. Задача эта, на мой взгляд, неразрешима в принципе. Ведь даже в самом StarCraft проблема баланса сил — постоянная головная боль разработчиков. Но если в RTS ее можно хоть как-то решить, непрерывно поправляя и дополняя, то в 3D-action это абсолютно нереально. Что с блеском доказывает игра дэсматч в **AvP**.



Эй вы, трое! Оба ко мне!

Подразумевалось, что за человека будем играть как обычно, за Чужого — крайне резко, а за Хищника — сугубо стратегично. Но Хищник — самый мощный парень, и он на раз убирает и Чужого, и человека. И ни капельки не помогает им то, что имеется несколько режимов дэсматча. Смекнув, что с балансом ничего не выходит, была добавлена такая вариация, как Tag the Predator, где Чужой



с Морпехом воюют против Хищника вдвоем. Тоже, в общем-то, безуспешно.

Да если еще учесть, что управление в игре в корне отличается от того, к чему привыкли мозолистые руки и опухшая голова, то дэсматч представляет собой какую-то непонятную, извращенную забаву угрюмых мазохистов.



Не жилец.

Технический аспект

Скорость и гладкость передвижения монстров настораживают сразу. Сперва дело спасает темнота, но рано или поздно понимаешь, что причиной тому вовсе не образцовое техническое совершенство движка, а полный его примитивизм и убожество игрового окружения.

Убожество — полнейшее. Дизайн всех сорока уровней — отстой. Строил их какой-то дилетант, впервые получивший доступ к редактору уровней. Правда, в дизайнерском угаре слепил их аж 40 штук.

Спецэффекты — дрянь. Такое чувство, что играешь не на могучем «пне», утыканном всем, чем только можно утыкать, а на смехотворном «спектруме», слепленном в обеденный перерыв на коленке. Выстрелы — барахло. Взрывы — вообще дерьмо. А уж глядя на изображенные на экране «стволы», хочется все бросить и горько заплакать. Непонятно, о чем разработчики вообще думали, выпуская это добро на свет.

Между прочим, Чужого в фильме, выпущенном шестнадцать лет (!) назад, снимали при помощи всего-навсего обычной марионетки, а выглядит этот Чужой до сих пор поглавнее многих нынешних, отрисованных на SGI, монстров. А в этом разнесчастном в **AvP** все модели больше похожи вообще не на монстров, а на каких-то отмороженных буратин, потому как представляют собой грубый, идиотский набор палок, чурок и реек.

Морпех — жалкий задохлик, гораздо более тощий, чем несчастный очкарик Гордон Фримен. Чужой — клинический мегацефал, истерично визжащий и мечущийся на тонких рахитичных лапках. Хищник — просто урод, неспособный испугать даже младенца. Выглядят все они настолько убого, что даже густая темнота, открывающая простор для работы больного воображения, дела никак не спасает.

Итог

Фирма XX Century Fox, владелец фильмов, сюжетов, звуков и торговых марок, — контора баснословно богатая. Прослышав о том, что разработка игры идет под их чутким руководством и при активном участии, я проникся мыслью, что дело в надежных руках.

Все получилось наоборот. Памятуя об известной формуле «водород+кислород», фирма Rebellion взяла два супербоевика. Соединила, создав потенциально неплохой «любовный треугольник». А потом добавила в эту гремучую смесь собственные творческие наработки и задумки. Ну, эти, которые у них из конфет получились. Нажимаем на кнопочку — бабах!!! Все в шоке.

Я тут еле утерся, так крепко обдало. Вам даже пробовать не советую.



Мужик, купи кирпич!

Трупы еще теплые



С **АВГУСТА '99 «СТРАНА ИГР»** будет выходить в новом формате: *финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...*

С **АВГУСТА '99** в продаже **НОВЫЙ ЖУРНАЛ** ТОЛЬКО для поклонников игр на PC в «старом» формате **СИ**: *никаких приставок, самая свежая информация, авторитеные авторы*



Авиамашина прошлого

Холод (holod@xaker.ru)

Досье

Урожденная F-22 Lightning III в категории авиасимуляторов, от гермафродита NovaLogic, похожа на любой новалоджиковский МиГ-29 или F-16, официально потребляет P-133/32, но предпочла бы PII-300/32 с 3D ускорителем, в Сети может быть найдена по адресу: www.novalogic.com.



Краткие ТХ самолета Lockheed F-22:
Силовая установка: два двигателя Pratt & Whitney F119-PW-100
Максимальная скорость: около двух чисел Маха
Вооружение: в основном «умные» ракеты ВВ и ВЗ
Экипаж: F-22a – 1 человек, F-22b – 2 человека

Сдается мне, ребята из NovaLogic задолбали. В плохом смысле этого слова. Не та уже компания. Вот были времена, когда они очень неплохие Comanche 3 и многое другое выпускали... Об этом можно было говорить, на это можно было смотреть. Но, видать, «что-то прогнило в Датском королевстве», и что мы имеем теперь? Это ж надо — выдавать продукт годичной давности за новый! Тем более — такой весьма поганенький продукт...

Речь, ессесна, об их «новой» игре по имени «NovaLogic's F-22 Lightning III». Рекламировать ее стали, как обычно, едва ли не за полгода до появления, наобещали гору нового и кучу интересного...

Часть третья: Кал-22

Ептель! Эта игрушка — в чистом виде NovaLogic's МиГ-29. Или NovaLogic's F-16 — кому что больше нравится. Движок — точная копия, графически выглядящий абсолютно так же, как и раньше, аркадно-быстрый, вполне себе убогий. Искусственный интеллект — тот же, с теми же баранскими замашками. Из конкретных новых фич — только тактическая ядерная боеголовка (о ней мы еще поговорим). Играть — неинтересно абсолютно, в отличие от того же МиГ-29. Там стоило поиграть хотя бы даже из-за озвучки (помнишь? — «работаю по двум целям!..»); во-вторых, на момент появления парочка из МиГ-29 и Фэлкона гармонично влилась в проект Integrated Battle Space.

В F-22 III подобной озвучкой и не пахнет. А как же поддержка IBS? Об косяк! Дело в том, что сама машина F-22 для IBS не новость — там вовсю летают на ней благодаря... NovaLogic's F-22 Lightning 2!

Итого из всего нового имеется только атомная бомба.



Ублюдству интерфейса поем мы песню

Нюки, стэлсы, ATF и как с ними бороться

Видно, авторам **F-22 III** сочетание «атомная боеголовка + технология Стэлс» показалось настолько привлекательным, что они твердо уверились: страшней такого зверя нет. Надо срочно моделировать. Надо, блин, срочно показать, якую страшную машину сделали в США: вон, на радаре не видно, а как жахнет — пиши пропало.

На тот момент времени в Новалоджик, конечно, еще не знали, что проект «Стэлс» показал себя на «полевых» испытаниях, мягко говоря, несостоятельным. Как известно, машина авиастроительного концерна Lockheed (они же создали F-22) под названием F-117a была уничтожена в небезызвестной войне (и поговаривают, что не одна)



Труба с мотором над сопками Урюпинска



Конкурент F-22 по конкурсу – YF-23. Обрати внимание на типичные элементы так называемого стэлс-дизайна: практически полное отсутствие прямых углов в конструкции самолета

с помощью советского зенитно-ракетного комплекса образца примерно так 1960 года. Причем здесь немаловажно отметить, что стоимость одного такого зубила составляет около $45 миллионов. Этот факт заставил американское правительство крепко задуматься о том, в какую бездонную дыру уходили бабки налогоплательщиков начиная с 1977 года — именно тогда взял старт проект «Стэлс». Ходят слухи, что этот проект вообще сейчас закрыть хотят, но дело-то не в этом...

Первой ласточкой «Стэлс» стал все тот же F-117. Разработанный буквально за четыре года, прототип совершил первый полет уже в 1981 году. Результаты эксперимента с машиной показались правительству США удовлетворительными, и они решили развивать проект, вливая огромные деньжищи в создателей F-117 — компанию Lockheed Advanced Development Projects. В октябре 1983 года первая партия F-117 уже поступила на службу в 4450th Tactical Group (ныне 49th Fighter Wing) ВВС США.

Но, строго говоря, F-117, ессессна, никаким истребителем не был — чего там говорить, медленная машина, несет небольшую нагрузку, плохо приспособлена для ближнего боя. Поэтому уже в 1981 году ВВС США предложили конкурс для авиастроительных концернов на постройку Advanced Tactical Fighter — истребителя нового поколения, который бы был построен по технологии «Стэлс», был бы способен выполнять боевые задачи, направленные на уничтожение наземных объектов противника, был бы способен нести тактические ядерные боеголовки и в то же время соответствовал бы по ТТХ требованиям эпохи. На конкурс в итоге было выдвинуто два действительно заслуживающих внимания проекта, один из которых был построен фирмой Northrop и назывался YF-23 «Black Widow», а второй был построен все той же фирмой Lockheed и назывался... YF-22 (кстати, в оригинале на сайте Lockheed я выяснил, что машина зовется Raptor; любопытно, а с чего тогда вдруг Новалоджик ее кличет Lightning?). Что было дальше, ты, помоему, уже знаешь. F-22 выиграл конкурс и... был, по-журнальному выражаясь, «подписан в печать».

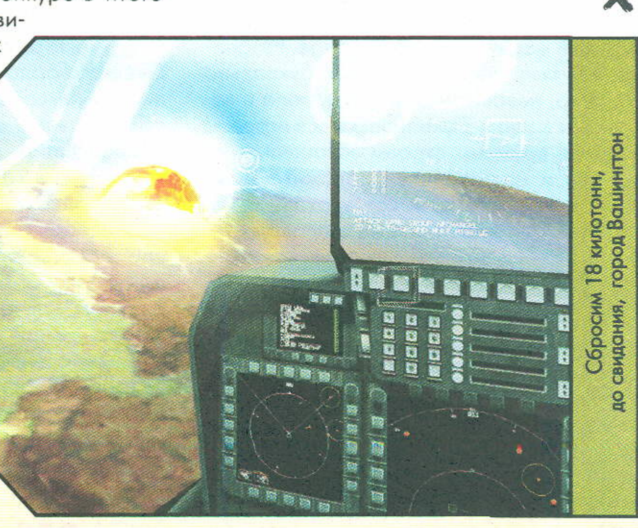
На мой неискушенный взгляд, F-22 — машина невыдающаяся. А делать уже третью компиляцию симулятора одного и того же самолета подряд недостойно NovaLogic. Ради чего — ради возможности использовать атомную бомбу? По-моему, достаточно было выпустить патчик к предыдущему F-22 II. Тем более, что модель ядерного взрыва проработана, прямо скажем, дерьмовато. Ощущение такое, что авторы никогда не видели даже кинохроники на эту тему. В F-22 III взрыв атомной бомбы не выворачивает с корнем куски бетонки и постройки — он просто «условно», без особых визуальных эффектов, уничтожает технику и здания вокруг, а потом пропадает. Не остается даже классического круга выжженной земли — как будто и не случилось ничего.

И вообще, получается теперь, что F-22 — самая кровавая и жестокая игра всех времен и народов. Выходит, что нажатием одной кнопки мы убиваем больше людей, чем любой, пусть даже самый кровожадный квакер. И это правильно? А черт его знает. Получается не игра, а какой-то тренажер массовых палачей. Но с другой стороны — все-таки хоть что-то новое в жанре, пусть и похабно исполненное...

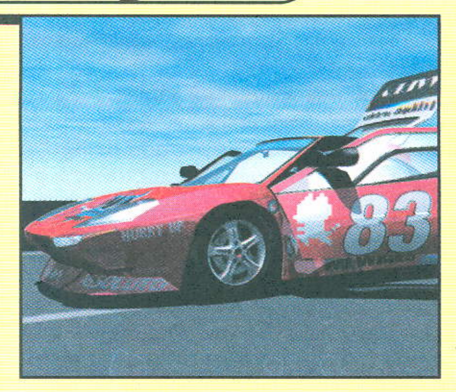
Не хочу

Не, не хочу я играть в F-22 III. И ты тоже вряд ли захочешь. Потому что игра на самом-то деле — полнейший отстой как по исполнению, так и по концепции. Возможно, жанр авиасимуляторов уже дополз до того витка своего развития, когда уже ничего глобально нового и интересного не может быть реализовано. Быть может, в ближайшие годы улучшаться будет только техническая часть: больше текстур, больше полигонов... Все, приехали. А когда там будет новый технологический прорыв — неизвестно. Хотя пора бы уже.





Сбросим 18 килотонн, до свидания, город Вашингтон



Ударим автопробегом по 3D экшенам и стратегиям!..

Гена Рулев

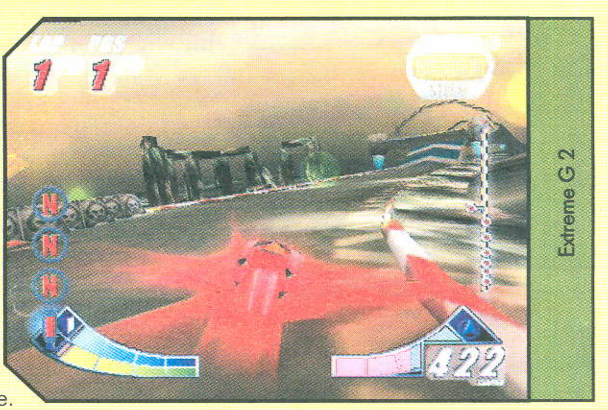
Нет, раньше такого беспредела ни в коем случае не было. Автогонки, разумеется, были, и игроки вполне охотно проводили за ними свой досуг. Но не злоупотребляли, прямо скажем. Однако наша индустрия (игровая) повязана намертво с компами, «растут» которые не по дням, а по часам, как грибы после радиоактивного дождя в лесах близ речушки Припяти. Вышел, помнится, когда-то давным-давно пресловутый NFS. И началось. Словно из рога изобилия с того прекрасного момента посыпались на наши головы всеразличные автоигралища. Особливо обострилась ситуация в последнее время. Производители сломя голову забросили все ранее почитаемые жанры и, засучив рукава, принялись за имитацию колесных соревнований. Что из этого вышло? Красота и радость для любителя погоняться. Любой ларек предложит вам солидный выбор из полутора десятка свежих автогонок. И картинки везде нарядные, и машин полно разнообразных. Аж голова кружится и глазы жадно разбегаются. Но кошелек — лимитированная субстанция... В общем, давайте разбираться, кто есть кто в среде автогонок.

Аркадный край

1999 ознаменовался продолжением наплыва аркад. Выходили они пачками. Начнем мы обзор с ноты помажорней. С красивой и аркадной во всех отношениях игрушки под названием **Rollcage**. Psygnosis ублажил своим детищем буквально каждого, независимо от расы, пола и вероисповедания. Практически все игровые издания дружным строем затащились от аркады и наставили ей положительнейших оценок. Что ж, я, как верховная инстанция, одобрю принятые в первом чтении рейтинги. Все аспекты данной игрухи мне по кайфу. Графика — мониторчик оближешь, геймплей — что доктор прописал, звук также на уровне. Особо выделяется игровой процесс. Наша машина могет не только стрелять и своевременно подбирать бонусы, она способна ехать вниз головой. То есть при перевороте хитрый механизм продолжает движение как бы на крыше, хотя на самом деле просто колеса такие здоровые. Машины носятся по потолку и отвесным стенам. А прилежащие к трассам объекты подлежат злобному и красивому уничтожению. Достойнейшая аркада.



Boss Rally



Extreme G 2

Чего не скажешь о твореньице Acclaim **Extreme G 2**. Надо было бы разработчикам двоечку поменьше в названии сделать и примостить ее аккурат вверху справа от буквы «Г». Тогда название было бы весьма красноречиво: «Экстремальное дерьмо в квадрате». Именно так. Приставочная тварь была приведена на растерзание злым геймерам, и те свое дело сделали. Аркады с графикой такого качества и столь тупоголовым игровым процессом не заслуживают нашего с вами внимания, а посему позвольте еще раз обозвать проект, теперь — «отстоем в кубе», и перейти на оптимистичный лад, поговорив о Jeff **Gordon XS Racing**.

Игра сделана под чутким и бдительным надзором заокеанского гонщика Джеффа Гордона. Не знаю, родственник ли он Александру, но дело свое знает в обязательном порядке. На пару с ASC Games пилот состряпал футуристическую гонку, в которой участвуют автомобили, полностью неуязвимые и даже периодически летающие. Игра просто кишит видеороликами, почти каждый трек предваряется советами опытного гонщика о том, какие тут повороты да прыжки. Соревнования проводятся на гигантских трассах очень любопытного дизайна, а скорости просто астрономические — до 500 километров в час! Играть в Jeff Gordon интересно и как-то ново. Поначалу из-за диких эффектов разноцветного освещения и перманентного полумрака понять, куда в этом сыр-боре надобно ехать, просто невозможно. Перцу добавляют в каждом повороте бешено свистящие покрышки. Машину постоянно заносит и кидает на ограждения. Но потерпите самую малость и вы поймете всю прелесть игры, а потом не оторветесь да самого конца. А коли оторветесь, то отрывайтесь еще.

Все мы ругаем приставки, но время от времени оттуда приходят вещи, достойные нашего внимания. Например, аркадно-раллийное творение от Infogrames — **V-Rally**. Европейский гигант кропотливо перевел на «писи» плейстейшеновскую гаму, не оставив без внимания особенности ускоренного компа. Вышло очень даже ничего. Грамотно до похвальности адаптирована под акселераторы графика, а геймплей лучших приставочных игр нет-нет да тронет огрубевшую душу пэка-игрока. Так должно произойти и на этот раз. Бороться надо с умными оппонентами на нескольких десятках трасс, используя исключительно настоящие машины. Игра не сложна и не требует автомеханических познаний для отладки железной кобылы. Хорошо и то, что ошибки во время гонок великодушно прощаются соперниками. В общем, неплохой аркадный ралли-гейм.



Official Formula 1 Racing



Прямо вослед за упомянутой выше V-Rally вылез на свет божий и уродец без рук, без ног, однако ж с двадцатью головами и... должно быть, тремя головками. Звать киборга — **Boss Rally**. Ралли для боссов (в понятии разработчиков все боссы — тупицы и на работе только в подобное рубятся). В общем, у селекционеров вывелась крайне дохлая рыба. Графика словно топором вырублена непосредственно из монитора. Звук, управление, интерфейс — всего этого я пожелал бы на день варения исключительно своим врагам, да и то худшим. Игра настолько противна, что становится очень жалко того несчастного америкозу, который по тупости своей выложит уйму бабок за картридж и унесет его в прерии играть



(параллельно вышла версия для N64). Едем дальше, видим...

Танк. При пушке, башню пока не сорвало, настолько быстрый, что в поворотах его даже заносит. Что ето, хто ето? Спокойно, Маша, это не Дубровский! Речь идет об оригинальной игре Tank Racer. Суть простой аркады засияла свежими оттенками, когда вместо машин на трассе оказались самые настоящие танки. Вот только представьте. Несемся на железной «дуре», оголтело вращая башней, круша заборы и превращая в листовое железо придорожные автомобили. Не стоит забывать о хорошей возможности отстрела лидеров гонки. По-моему, заманчивое предложение. На трассе видимо-невидимо разнообразных бонусов и оружия. Довольно качественно исполнена графика проекта. «Гонщик танк» — самобытная вещь, которую обязательно стоит посмотреть.

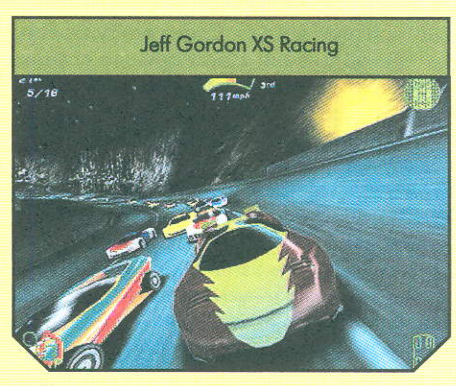
На редкость средняя игрушка вышла из стараний NMS. Проект называется **Outrage** и не содержит в себе ровным счетом никаких запоминающихся качеств. Что весьма немаловажно, недостатков тут тоже немного. В общем, игрушка из разряда тех, которые забываешь через пять минут, а потом всю жизнь не можешь вспомнить. «Игровая вселенная» представлена какими-то хитрыми субстанциями, которые вовсю порхают по кольцевым трассам над землей, пытаясь друг друга при этом обогнать, поранить ракетой, оставить позади при помощи ускорения. Это у них получается. К слову, в одной из таких штуковин обитает игрок и делает то же самое, что остальные участники. Графика довольно миловидная, звук стандартен.

Психоделическая игра **T.T.T. (Thrust, Twist 'N' Turn)** предложит вам хорошее средство для мирного времяпрепровождения в состоянии легкой обкурки. Ибо в нормальном состоянии играть в нее несколько тяжело. Разработчики сконцентрировали свое внимание на изогнутости (в первую очередь) и длинообразности (в очередь вторую) трасс. В итоге получились до ужаса тошнотворные и опасные кольца, что подвешены в воздухе. Такая реализация напрочь лишила нас задников, а все, что есть, так это немыслимые виражи и дикие поездки вниз головой. Типа американских горок. Если вовремя не ускориться, можно легко полететь к центру притяжения вверх тормашками (ускорение кончается — берегите его). Трассы удивительно своеобразные, а машины еще более неуправляемые. Играть нелегко, но чувства возникают крайне специфические и отчасти положительные. Оценивать графику однозначно трудно. Только трасса и горизонт в наличии, но если все же попытаться, то вполне прилично.

Симуляторщина

Перейдем к теме более элитной и от этого менее массовой. Может показаться странным, но количество появившихся на рынке серьезных симуляторов примерно соответствует количеству аркадных.

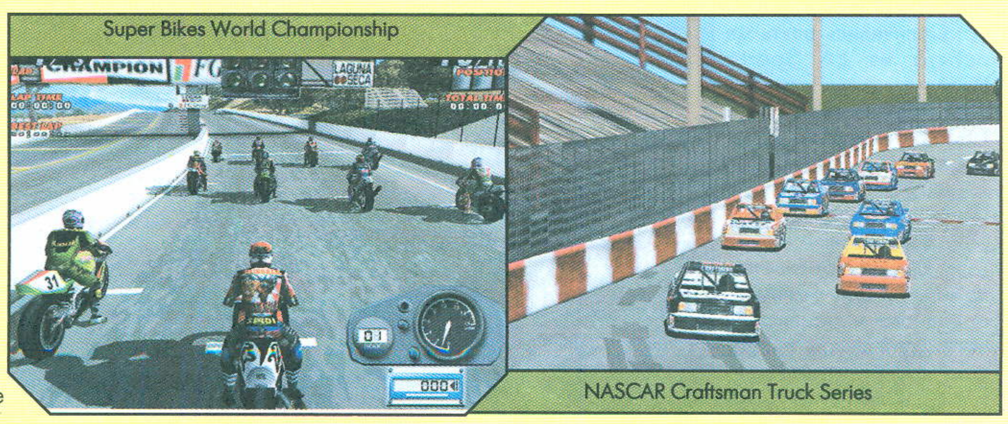
Сначала мы имели честь лицезреть отчасти противоречивую игрушку **Grand Touring**. Данное произведение относится к кругу не шибко почитаемых симов без лицензий. Машины вроде выглядят как настоящие, а на самом деле не такие уж и реальные, а трассы и вовсе дизайнерский бред. Игровой процесс проекта оставлял двойственное впечатление. С од-


Jeff Gordon XS Racing

ной стороны, некоторые аспекты серьезного симулятора на месте: просчет повреждений, настройки; а с другой — довольно слабая физическая модель и управление. Уровень графики, как и игра в целом, — средний.

Чего не скажешь о новом слове в жанре автосимов вообще — **TOCA Touring Cars 2**. Тут представлены лицензированные автомобили и трассы английского кольцевого чемпионата. Игра располагает несколькими интересными режимами, некоторые из которых позволя[ют] получить доступ к секретным автомобилям, каждый из которых — реальный. Машины можно настраивать и тестировать на специальном автодроме. Соперники довольно сообразительны, а физическая модель грамотна. Интересны и графические решения. Виртуальный кокпит игры — отличительная черта симуляторов от Codemasters — вновь удивительно глубоко погружает вас в тело виртуального пилота. TOCA 2 — лучший симулятор шоссейно-кольцевых соревнований.

В конкуренты к TOCA 2 набился проект от EA — **Sports Cars GT**. Игра также располагает официальными лицензиями. В отличие от творения Codemasters, здесь соревнования построены по принципу передвижения по лигам. За победу и подиум начисляются призовые. На заработанные деньги можно не только провести тотальный апгрейд своего автомобиля, но и купить новый, более мо[щ]ный, для выхода в высший дивизион. [Иг]рушка располагает джентльменским набором серьезного сима — настройки, хорошая модель поведения автомобиля, некоторая сложность. Sports Car GT —


Super Bikes World Championship

NASCAR Craftsman Truck Series

интересный проект. Стоит попробовать.

Из-за океана к нам пришла парочка «наскаровских» развлечений. Первый — классический овальный симулятор от EA Sports — **NASCAR Revolution** — был рассмотрен во втором номере X, а вот другой представитель гордой страны Америки более оригинален, нежели овальная классика. **NASCAR Craftsman Truck Series** нам в диковинку, ибо речь идет о заездах на маленьких грузовичках — пикапах. Однако не думайте, что такие машины медлительны и управлять ими неинтересно. Они дадут фору хорошему спортивному автомобилю. Беда в другом. Авторы игры — Papyrus — до сих пор используют старенький движок, и это делает их новый симулятор очень знакомым по содержанию и внешне поразительно схожим с представителями серии NASCAR Racing. Да и принципы соревнований все те же. Думаю, особое наслаждение от гонок на грузовиках получат почитатели творчества «Папирус».

Tank Racer


Sports Cars GT

TOCA Touring Cars 2

Не обошлось в новом году и без мотосимулятора. Отличились опять же ребята из EA Sports. Именно на их совести проект **Super Bikes World Championship**. Уникальность рассматриваемой игрушки в ее двойственности, которую предопределяет наличие в игре двух прямо противоположных по духу режимов: аркадного и реалистичного. Если включить первый, то игра станет доступна и понятна всем (почти как Moto Racer). Падения будут картинны и безвредны, байк будет управляться понятно. Но если прибегнуть ко второму варианту, то соревнования превратятся в муку. Стоит чуть-чуть перебрать со скоростью или заехать в вираж не с той стороны, как последует мотокатастрофа с потерей драгоценных секунд. В любом из режимов Super Bikes выглядит достойно и самодостаточно — качество не особо распространенное. Физическая модель игры навевает сладкие воспоминания о Motocross Madness. Мотоцикл и гонщик обсчитываются отдельно. В особо крутом повороте байк может просто выскользнуть из-под незадачливого пилота. Прибавьте сюда живописную графику, несколько реальных супербайков и настоящие трассы. Не это ли мечта настоящего мотоциклиста?

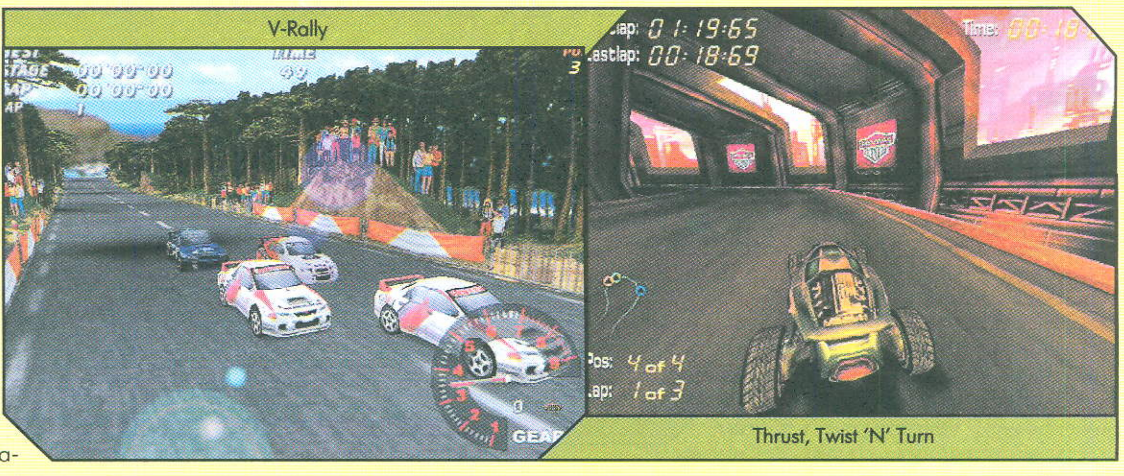
А вот мечта поклонника Формулы в очередной раз нашла свое воплощение. На этот раз в проекте от Eidos — **Official Formula 1 Racing**. Скажу сразу, по своему качеству и глубине симуляции названный сим ни по одному показателю не дотягивает до прошлогоднего F1 Racing Simulation, который вышел под маркой Ubi Soft. Но если не растрачиваться на сравнения с такими высокими идеалами, стоит признать данное творение в некотором роде удачным. Модель поведения болида не страдает присущей многим имитаторам первой Формулы переусложненностью. Даже если вовремя не затормозить, можно чуть позже выправить ситуацию. Есть настройки, но тут они не играют решающей роли. Важно научиться прилично рулить и умело объезжать частные заторы. Компьютерные оппоненты не отличаются умом и сообразительностью, а просто прут напролом. Потягаться с прошлогодней новая Формула не способна даже по уровню графики. Уж слишком размыты и некрасивы текстуры да в некотором роде аляповаты модели болидов.

Перспективы

Вот, рассмотрели мы с вами больше чертовой дюжины разнообразных гоночных игрушек, появились которые буквально за последние пару-тройку месяцев. Темпы, взятые на вооружение игровой индустрией, столь стремительны, что предугадать появление еще большего количества авто и мотогонок сможет даже неопытный ламер. Несмотря на некоторое однообразие выходящих игрушек, перспективы рынка стоит признать предельно радужными. Печальный опыт с C&C-клонами показал, что рано или поздно поток ширпотреба однородного содержания выльется во что-то действительно новое и неординарное. Будем играть в аркады и ждать грядущих хитов, таких как Interstate '82, Driver и наш любимый NFS 4 (да-да, уже и любимый!).



Часть скриншотов для данной статьи предоставлена онлайновым журналом Absolute Games, www.ag.ru.


V-Rally

Thrust, Twist 'N' Turn

Манчкинизм по эту сторону экрана

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@хакер.ru)



В последнее время среди «авторитетов» ролевого мира (а к ним себя причисляют едва ли ни все, прошедшие одну-две последних РПГ) распространилось новое веяние: клеймить манчкинизм. Если кто не знает, что это такое, я поясню. Манчкинами (munchkins) ролевики прозвали таких игроков, для которых цель любой РПГ — накачать крутого персонажа, надыбать немерено дефицитных шмоток, ну и все такое, в противовес наслаждению самим процессом игры. Манчкины, как шутят «крутые» РПГшники, это те, кто всегда играет только за файтер-мага-вора-клерика-еще-что-то-там, потому что они могут делать ВСЕ. Это те, для кого персонаж мечты состоит из одних 18 (это я про AD&D). Те, кто загружает сохраненку, когда спелл сработал на минимальном damage'е (интересно, меня хоть кто-нибудь понимает?). Те, кто, играя по «наводке», сразу бегут в отдаленные локейшны, где можно круто прибарахлиться и качнуть уровня. Короче, своеобразные читеры без читов.

Прикол состоит в том, что на самом деле все, абсолютно все компьютерные РПГ являются явным или прикрытым манчкинизмом. Кто стал бы играть в РПГ, где нет развития персонажа? Никто. Да и я бы не стал. И сколько бы умудренные авторитеты ни верещали про ламеров-манчкинов, сами они не отличаются от них ни на байт. Вот вам пример: на фоне всеобщего осмеяния манчкинизма на ролевых форумах вовсю обсуждаются вопросы вроде «как замочить Дриззта» (это положительный NPC из Baldur's Gate). Даже если играешь good'овой партией, ничего — несколько очков понижения репутации дело наживное, зато какие шмотки! Или как в первые десять минут игры получить Power Armor в Fallout 2. Так и хочется воскликнуть: «И эти люди запрещают мне ковыряться в носу?!»

И еще один момент: следует все-таки различать виды, или степени манчкинизма. Я бы предложил такую классификацию.

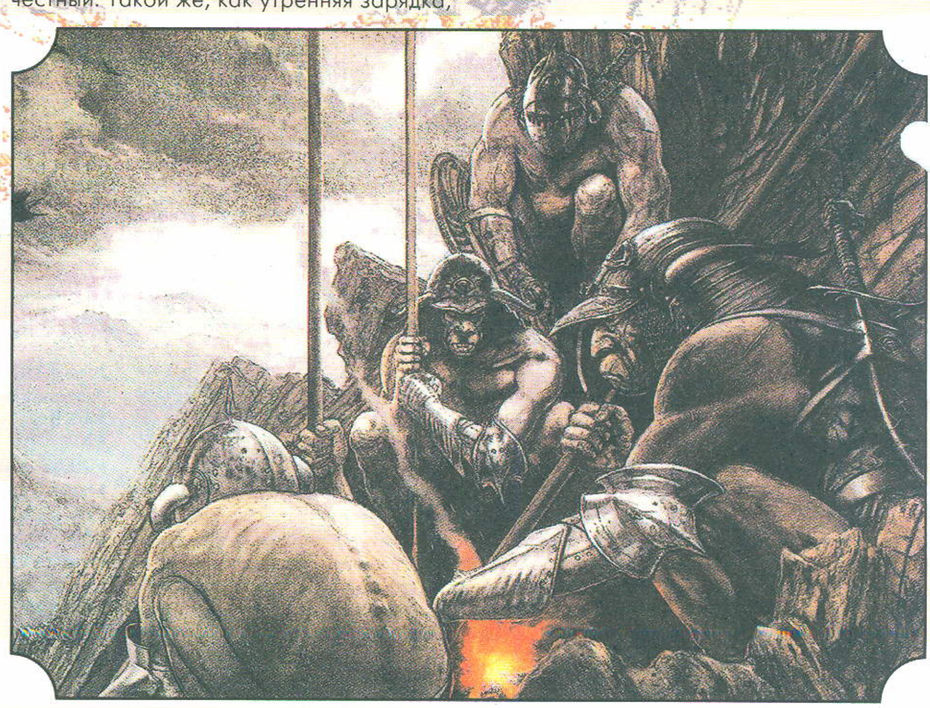
1. Собственно манчкинизм (или манчкинизм высшей степени). Когда действия игрока начисто выпадают из атмосферы игры. Пример: в Eye of The Beholder II была такая стенка, то ли глючная, то ли еще что, но только если по ней лупить со всей дури, то экспы она давала неограниченно. Как скатерть-самобранка. Я в свое время много часов у этой стенки провел. Или еще пример: save/load, когда что-то не понравилось.

2. Полу-манчкинизм (вторая степень). Когда действия игрока хоть и вяжутся с атмосферой игры, тем не менее совершаются средствами, не характерными для этого игрового мира. Пример: в Stonekeep экспу начисляли не только за убийство врагов, но и за отражение их атак, вследствие чего достаточно было найти слабого монстра, неспособного пробить доспехи, и наслаждаться его потугами. В принципе, можно представить себе воина, который тренирует навыки обороны, держа в руках два щита и стоя в муравейнике с гигантскими муравьями. Можно, но с трудом.

3. Наконец, третья степень манчкинизма — тренировка, или псевдо-манчкинизм. Такую практику, на мой взгляд, надо не осмеивать, а всячески поощрять и укреплять. Яркий пример: Daggerfall. Там скиллы повышались по мере их активного использования. Гениальная, кстати, система, на порядок ближе к жизни, чем метод экспириенса. (Последний, к слову сказать, вызывает много нареканий — почему я, убив орка, стану от этого лучше вскрывать замки?) Так вот, daggerfall'скую систему критиковали за склонность к манчкинизму. «Чтобы развить навык бега, достаточно постоянно бегать, и все! Это же манчкинизм!» Правильно. Но честный. Такой же, как утренняя зарядка, тренажерный зал или спортивная секци[я]. Думаете, Бубка прыгает с шестом, чтоб[ы] в случае опасности речку перемахнуть? Вот именно, то, чем он занимается, есть форменный манчкинизм. Так что если игрок в Daggerfall'е перед сном тратит остатки маны на простенькое заклинание, это естественный манчкинизм — человек тренируется...

Так что, уважаемые собратья по дайсу, прежде чем вешать на кого-то клеймо «манчкин позорный», сначала подумайте, так ли уж это плохо и не занимаетесь ли вы тем же самым, пусть на другой карте, или в другой игре, или в другой реальности...





Aliens vs. Predator

Урожденная: Aliens vs. Predator
Жанр: 3D action
Похожесть: любой Q
Мать/отец: Rebellion/Fox Interactive
Требует: P-166(2-266)/24(32)/(3D уск.)
Групповуха: Сеть, модем, И-нет
Описуха: Идея блестящая: основанный на фильмах тройственный экшен, стилизованный под Чужого, Хищника и рядового морпеха. Даже впечатляет... поначалу. Но потом весь порыв глохнет под ворохом недоработок и непродуманностей.
Приговор: **Средне**

F-22 Lightning III

Авиасимулятор
F22 Lightning 2
NovaLogic/EA
P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
И-нет
Третья инкарнация одного из самых попсовых авиасимуляторов игрового рынка. Симпатичные модельки и пейзажики, заточенное под чайника управление, минимум нововведений, максимум рекламной шумихи.
Слабо

Animaniacs: A Gigantic Adventure

Урожденная: Animaniacs: A Gigantic Adventure
Жанр: Аркада
Похожесть: Aladdin и т.д.
Мать/отец: SouthPeak Interactive
Требует: P90(200)/16(32)
Групповуха: И-нет
Описуха: По мотивам мультиков к/компании Warner Bros. Уровни, по которым надо ходить, забавные (до рвоты) персонажики, которых надо мочить, тупой американский юмор, над которым нужно усердно хохотать. Для детсада потянет.
Приговор: Слабо

Final Odyssey

RTS
StarCraft
Joymax/Kama
P90/16
Модем, сеть, И-нет
100% клон StarCraft, совершенно омерзительный и безвкусный (нет, вру: поиграв, можно насладиться вкусом собственной блевотины). Уникальная черта — сохраняться дозволено только между миссиями.
Лажа

Blaze & Blade

Урожденная: Blaze & Blade
Жанр: 3D ConRPG
Похожесть: FF7, Zelda 64 (N64)
Мать/отец: Conspiracy/THQ
Требует: P120(200)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха: Вчетвером на одном компе
Описуха: Конвертированная с PlayStation классическая приставочная ролевка в худшем своем проявлении. Каскад манги средней паршивости и отчаянное подражание грандам жанра.
Приговор: **Слабо**

Jane's Fleet Command

3D wargame
Серия Harpoon
Sonalysts/Jane's//EA
P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Сеть, И-нет
От проамериканской патриотичности тянет блевать. В остальном: великолепно реализованный морской (как следствие — реалтайм) варгейм по современности. Первый в мире трехмерный (!!!), хотя графика и не супер.
Хорошо

Ed Hunter





Урожденная: Ed Hunter
Жанр: 3D аркада
Похожесть: Revolution X
Мать/отец: Synthetic Dimensions/EMI Records
Требует: P120(166)/16(32)
Групповуха: Двое по очереди
Описуха: Спрайтовое безобразие на основе дискографии Iron Maiden. Музыка хорошая, т.к. оригинальная, в остальном — кал собачий. Фанатам Iron Maiden не рекомендуется в первую очередь: музыку они уже слышали, а все прочее здесь...
Приговор: **Лажа**

Machines

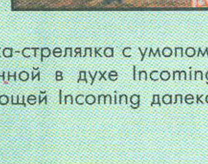
3D RTS
Battlezone, Uprising 2
Charybdis/Acclaim
P200(300)/32(64)/3D уск.
Модем, сеть, И-нет
Стандартного типа RTS с качественной трехмерной графикой, выделяющаяся из общей массы не необходимой возможностью засаживаться за рычаги управления любого техсредства своих войск.
Средне

Expendable




Урожденная: Expendable
Жанр: 3D аркада
Похожесть: Future Cop L.A.P.D.
Мать/отец: Rage Software
Требует: P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха: Двое за одним компом
Описуха: Элементарная до безобразия ходилка-стрелялка с умопомрачительной графикой, реализованной в духе Incoming (прежнее детище Rage), но оставляющей Incoming далеко позади. Тупо, но затягивает.
Приговор: **Хорошо**

MechWarrior 3



Робосимулятор
MechWarrior 2
Zipper/FASA/Microprose/
/Microsoft/Hasbro
P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Модем, сеть, И-нет
Ожидания оправдались. Безоговорочно сильнейший робосим из числа существующих в настоящее время. Всем руки в ноги, бабки в зубы и на рынок за игрой! И больше никаких комментариев.
Рулез!

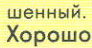
Extreme Mountain Biking




Урожденная: Extreme Mountain Biking
Жанр: Велосимулятор
Похожесть: Не было еще такого
Мать/отец: Head Games Publishing
Требует: P120(200)/16(32)/3D уск.
Групповуха: облом
Описуха: Уникальный симулятор гонок на горном велосипеде, тщательно исполненный, но много теряющий за счет бедного визуального ряда. Рассчитано на фанатов, но таковых в России вроде даже и нет.
Приговор: **Средне**

Need for Speed: High Stakes

Автосимулятор
NFS 3
EA
P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Модем, сеть, И-нет
Денежные призы за победы в заездах как источник апгрейдов и покупки машин (они теперь повреждаемы); а где апгрейды, там и разветвленная система соревнований. Еще доработан режим игры за копов. Движок — тот же, улучшенный.
Хорошо





Official Formula 1 Racing

Урожденная: Official Formula 1 Racing
Жанр: Автосимулятор
Похожесть: F1 Racing Simulation
Мать/отец: Lankhor/Eidos
Требует: P166(200)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха: И-нет
Описуха: Очередное компьютерное воспроизведение соревнований в классе «Формула 1». Придраться, в принципе, не к чему, и хвалить тоже не за что. Нечто весьма усредненное.
Приговор: **Средне**

Star Trek: Birth of the Federation

Урожденная: Star Trek: Birth of the Federation
Жанр: Космическая стратегия
Похожесть: Master of Orion 2
Мать/отец: Microprose
Требует: P166(200)/16(32)
Групповуха: Модем, сеть, И-нет
Описуха: Задумывали как Master of Orion 3, потом переконопатили на стартраховскую тему... Итог: космическая посредственность в духе второго МоО, далекая от совершенства в той же степени, как сериал Star Trek от России.
Приговор: **Слабо**

Operational Art of War v.II

Урожденная: Operational Art of War v.II
Жанр: Wargame
Похожесть: Operational Art of War
Мать/отец: Talonsoft
Требует: P166(2-300)/16(32)
Групповуха: По электронной почте
Описуха: От первой части игра отличается лишь раза в четыре увеличившейся базой данных по задействованным юнитам (теперь это 1956-2000 годы). Больше похоже на громадный адд-он, чем на продолжение.
Приговор: **Средне**

Star Wars Episode I: Gungan Frontier

Урожденная: Star Wars Episode I: Gungan Frontier
Жанр: Зоопарк
Похожесть: Evolution
Мать/отец: Lucas Learning/LucasArts
Требует: P90(200)/16(32)
Групповуха: Облом
Описуха: Тебя засылают на отдаленную планету разводить животных, а также помогать местному населению в постройке городов. Клинический бред, предназначаемый для детей младшего школьного возраста.
Приговор: **Лажа**

Puma Street Soccer





Урожденная: Puma Street Soccer
Жанр: Футбол
Похожесть: FIFA'97
Мать/отец: Pixelstorm/Sunsoft
Требует: P133(200)/16(32)/3D уск.
Групповуха: Вдвоем на одном компе
Описуха: Дурацкий симулятор уличного футбола. Это не тот футбол, в который ты с пацанами гонять любишь; по этому за рубежом даже соревнования проводятся. Сама игра — никакая, достоинств не найдено.
Приговор: **Лажа**

Star Wars Episode I: Racer

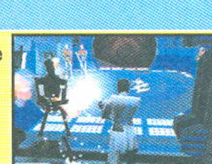


Урожденная: Star Wars Episode I: Racer
Жанр: Автоаркада
Похожесть: Extreme-G 2
Мать/отец: LucasArts
Требует: P200(2-266)/32/3D уск.
Групповуха: Сеть
Описуха: Делали как кусок Phantom Menace, но потом решили отсобачить и, продав как отдельный гамес, срубить лишних бабок. Летающие (но низенько) болиды позволили нафантазироваться над дизайном трасс. Есть и другие плюсы.
Приговор: **Хорошо**

RRT 2: The Second Century

Урожденная: RRT 2: The Second Century
Жанр: Адд-он к Railroad Tycoon 2
Похожесть: см. Tales of the Sword Coast
Мать/отец: PopTop/G.O.D.
Требует: P133(200)/16(32)/SVGA 1024x768/RRT2
Групповуха: Модем, сеть, И-нет
Описуха: Куча обычных для адд-она нововведений, а также переориентировка геймплея в сторону значительно большей сложности за счет усложнения целей и головоломной расстановки ограничений/лимитов.
Приговор: **Хорошо**

Star Wars Episode I: The Phantom Menace




Урожденная: Star Wars Episode I: The Phantom Menace
Жанр: Приключенческий экшен
Похожесть: Shadows of the Empire
Мать/отец: Big Ape/LucasArts
Требует: P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха: Облом
Описуха: Игра пошла в продажу сразу вслед за выходом к/ф на экраны. По сюжету — копия. Перестрелки и драчки с джедай-мечом в перспективе от третьего лица, много болтовни (часто дурацкой), музыка из фильма, озвучка актерами оттуда же. В целом — неплохо, но не восторг.
Приговор: **Хорошо**

Saga: Rage of the Vikings

Урожденная: Saga: Rage of the Vikings
Жанр: RTS
Похожесть: Beasts&Bumpkins, Age of Empires 1/2
Мать/отец: Cryo Interactive
Требует: P166(2-266)/16(32)
Групповуха: Модем, сеть, И-нет
Описуха: «Деревенская» стратегия про викингов: сельское хозяйство, размножение юнитонаселения натуральным (aka половым) путем, производимые в кузницах луки с мечами да кольчужки, кельтская музыка...
Приговор: **Средне**

Tales of the Sword Coast

Урожденная: Tales of the Sword Coast
Жанр: Адд-он к Baldur's Gate
Похожесть: Угадай с трех раз
Мать/отец: Bioware/Interplay
Требует: P133(200)/32/BG
Групповуха: Сеть, И-нет
Описуха: Логичное дополнение к великой игре, расширяющее территорию действий, а также добавляющее новых монстров, неписей и прочие ролевые стандартности.
Приговор: **Хорошо**

Shattered Light

Урожденная: Shattered Light
Жанр: CRPG
Похожесть: Ultima Online
Мать/отец: Catware/Simon&Schuster
Требует: P133(200)/16(32)
Групповуха: И-нет
Описуха: Как сингл и как мультиплеер, это обедненная Ультима, с массой недоработок и поганейшей графикой при отсутствии интересных идей. Как конструктор для ваяния своей игры... а тебе это нужно, на таком дурном движке?
Приговор: **Лажа**

Thrust, Twist 'N' Turn

Урожденная: Thrust, Twist 'N' Turn
Жанр: Автоаркада
Похожесть: DethKarz, Mad Trax
Мать/отец: Carts/Take2
Требует: P166(200)/16/(3D уск.)
Групповуха: облом
Описуха: Клон Dethkarz финского производства. Шизанутая головоломность трасс готова поспорить с идиотичностью управления, причем сами трассы сдизайнированы на редкость омертвело и безжизненно.
Приговор: **Слабо**

DeD-21 (game@xakep.ru)

Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.



Вступительное слово

Бьюсь об заклад, что каждого геймера, хотя бы отдаленно знакомого с программированием, посещали дурные мысли о создании собственной игры. Обыватель, слабо представляющий «всех планов громадье», с апломбом заявляет: «А вот я бы... Уж я бы написал...». Затем обычно придумывается название для новой игры, рисуется заставка и пишутся первые строчки исходного кода, преимущественно состоящие из комментариев с подробно расписанными копирайтами автора. Через пару недель острое желание написать собственную игру улетучивается... чтобы через полгода разгореться с новой силой и тем же финалом.

Как результат, в редакции всех игровых журналов, и уж тем более к нам в Х, постоянно приходят письма с выраженными в форме требований просьбами рассказать о том, как научиться самому писать игры. А поскольку слово читателя для нас - непреложный закон, в чем ты уже неоднократно имел возможность убедиться, то можешь встречать новую рубрику: «Мастерская». В ней мы расскажем все о том, как написать собственную игру. Только сделаем мы это в стиле Х, а это означает, что мы не будем учить тебя азам программирования и уж тем более не станем разрисовывать журнальные страницы криптограммами исходников. Зато постараемся ответить на такие животрепещущие для тебя вопросы, как то: на чем пишут игры, где взять халявный движок, как найти издателя для своей игры и вообще, как с минимальными затратами времени и сил сделать крутую игру. Затронем и такие немаловажные аспекты, как игровой дизайн, варианты поведения AI, реализация музыки и звука...

Рубрика только становится на ноги, и поэтому сейчас все твои комментарии и соображения особенно ценны. Напиши, что бы ты хотел видеть в дальнейших выпусках «Мастерской». Будь уверен, твои пожелания не пропадут втуне, а, наоборот, очень и очень помогут.

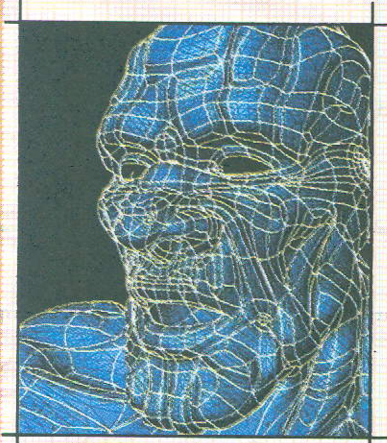
Составитель рубрики
Александр «Xenocid» Колосков (*xenocid@mail.ru*)

Есть люди...

«...Есть люди, у которых сто четыре головы,
Есть люди, у которых между ног Брюс Ли...»
«212-8506» Б.Г. (который Гребенщиков)

Есть люди, которые любят что-нибудь делать своими руками. Я еще помню время, когда в журналах публиковали схемы цветомузыкальных установок и передатчиков «уоки-токи», как энтузиасты паяльников корпели над радиодеталями. С появлением компьютера страсть к творению самодельных уродцев разгорелась с новой силой. И далеко не последней областью приложения этой пагубной страсти стало программирование компьютерных игр. Возможно, приятель, тебе повезло, и в эпоху, предшествовавшую появлению Пентиумов, ты не сталкивался с чудесными творениями родной электронной промышленности — «Агатами», «БэКашками» и прочими зверюшками. И тогда ты не помнишь расплодившиеся на этих машинах доморощенные игрушки. Мне, к счастью, не повезло — я их отлично помню.

Казалось, что с приходом ПиСишек доморощенные игрушки должны были расцвести пышным цветом. Еще бы, новая техника позволяла многое из того, что раньше было недоступно: полноцветная графика, звук, мощный процессор — для которого не нужно уметь программировать на ассемблере. Но все произошло совсем по-другому. Посчитай-ка для примера, сколько самодельных игрушек у тебя на винте. У меня — три. И я уверен, что это много... Талантов, что ли, поубавилось? Едва ли... Скорее, причина в другом: писать игры сделалось сложнее. Точнее, сложно стало писать интересные игры, такие, чтобы народ в них играл. Ведь, действительно, неискушенному пользователю текстового режима даже змейка из символов псевдографики, с упоением поедающая нолики, казалась чудом, а сейчас ты на такую змейку и без слез не взглянешь, и вообще смотреть не станешь. Теперь ведь тебе то 3D подавай, то AI суперумный — не угодишь. Вот и получается, чтобы слепить хоть кривого, но работающего, а главное — «своего» уродца, нужно полжизни над клавиатурой корпеть.





Расстроился? Зря! На самом деле так только со стороны кажется. На самом деле для того, чтобы создать «свою игру», нужно быть не семи пядей во лбу, а всего лишь двух, то есть точно как у тебя. Каким образом такое возможно? Об этом тебе и расскажет «Мастерская».

Путь первый, или *«Я его слепила из того, что было...»*

Из чего состоит типичная игра? В первую очередь, конечно, графический движок (неважно, 2D или 3D), потом звуковая библиотека, различные вспомогательные модули (сеть, устройства ввода) и, наконец, основная начинка игры — сюжет, AI, игровая логика, т.е. все то, что делает из свалки исходного кода Игру. Так вот, ты, приятель, удивишься, но для большинства игр все необходимое, кроме этой самой начинки, можно найти в Сети, и причем дается это все бесплатно, сиречь на халяву.

Да, ты не ослышался, твои уши тебя не предали. Покопавшись в Сети, можно набрать очень неплохих библиотек и сразу приступить к созданию игры, не погружаясь в тягомотную канитель скучных технических деталей. Конечно, по ка-



чественному уровню твои игры навряд ли смогут конкурировать с продукцией современных игродельческих компаний-гигантов. Оно и понятно: у них толпа народу на штатной оплате и тьмущая прорва денег на финансирование каждой прихоти левой ноги правого с краю дизайнера, если это идет на пользу делу, а у тебя только прущие наружу амбиции и слепящее желание сотворить нечто шедеврическое шедевроподобное. Однако известно ли тебе, что чем крупнее компания и чем объемистее ее банковский кошелек, тем меньше творческого начала в том, что она делает, и тем больше бюрократизма и риска потерять свои насквозь пробаксованные миллионы? А тебе как коту Матроскину: кроме усов, лап и хвоста терять нечего. И поэтому у тебя есть то, чего нет у всяких там EA, GT и прочих 3DO: возможность по-настоящему творить. Создавать то, чего еще никогда не было создано. Не сотый клон расползающегося по швам C&C, а действительно, реально, по-настоящему Новую Игру. Да, крупные компании способны финансировать разработку собственных движков, держащих равнение на стандарты современности; но кто сказал, что твоя Игра будет менее интересна, чем их конвейерные, с позволения сказать, игры? Между прочим, хит сезона Half-Life, который все признают самым интересным FPS всех времен и народов, написан на движке Quake 2 — а сейчас уже появились бесплатные движки, которые немногим ему уступают.

Конечно, можно и попытаться написать свой движок. Как минимум, программировать научишься. Но как говорил небритый пророк «Спрайта», от этого тебя не будут любить девушки; а хотелось бы..

Для большинства такой путь — использование готового — наиболее правильный, и на страницах «Мастерской» я постараюсь как можно лучше рассказать о нем. Но не будем забывать и об альтернативных вариантах.

Путь второй, или

«Мы наш, мы новый мир построим...»

«Все это здорово, — скажут многие читатели. — Но даже используя готовые движки, все равно нужно уметь программировать. А что делать тем, кто хочет создавать игры, но не хочет писать программы?» Хороший вопрос. Недаром к большинству игр, вышедших за последние пару-тройку лет, прилагаются разнообразные редакторы уровней и прочий инструментарий для ваяния собственных миров. Значит, можно не изобретать в очередной раз велосипед, а взять редактор и создать «свой» мир. Вспомни, сколько самодельных уровней в свое время вышло к Doom и Duke Nukem 3D (уж не говоря про оба Квейка), к WarCraft и Heroes. Конечно, много было барахла, но нередко попадались очень достойные работы.

В одном из ближайших номеров ты прочтешь обзор игр, позволяющих разрабатывать «свои» миры на основе их собственного движка, и, возможно, что среди них не последнее место займут старый добрый Duke Nukem 3D и даже Dark Reign. Также мы рассмотрим имеющиеся редакторы уровней к таким популярным играм, допускающим свою модификацию, как Q1/Q2, Unreal, Shogo.

Следи за выпусками «Мастерской». До встречи.

X

Интернет для «Мастера»

cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html
Постоянно пополняющаяся коллекция 3D движков, включающая в себя сотни наименований, многие из которых бесплатны и поставляются в исходниках.

www.wotsit.org
Сайт, посвященный различным форматам файлов. Содержит ряд форматов из игр, например, описание формата файлов Total Annihilation.

www.devgames.com
Новости из мира независимых игровых разработчиков. Ссылки на другие интересные сайты.

www.gamasutra.com
Коллекция статей и ресурсов, связанных с разработкой игр. Отличные форумы, в которых часто можно поговорить с профессиональными разработчиками.

www.lupinegames.com
Сайт Джеффа Хоуланда - разработчика игры Veiled Threat. Интересен в первую очередь своим ежедневно обновляемым «дневником разработчика». Очень рекомендую, крайне увлекательное «чтиво».



X

«Кое-что задаром...»
роман Роберта Шекли

Кое-что задаром...

Большинство начинающих разработчиков совершают одну и ту же ошибку, приступая к созданию собственной игры: они начинают с создания движка. Видимо от большого ума и еще больших амбиций. Либо от незнания сути дела.

На самом деле, большого смысла в этом нет, так как создание движка замедляет процесс написания игры, отбивает интерес (ведь пройдет не один месяц, прежде чем на экране появится хоть чего-нибудь осмысленное). В конце концов, движок может попросту не получиться, либо же родится таким, что такого выродка своими руками придушить захочется. Есть другой путь, и он тебе больше подходит. Воспользоваться готовым движком. Как известно, Интернет велик и всеобъемлющ. Если хорошенько поискать — можно найти даже черта лысого, причем задаром. И уж халявные движки в онлайновых недрах точно откопать можно.

Для начала поговорим о 2D движках. Кстати, несмотря на повальное увлечение трехмеркой, тебе лучше начинать именно с 2D игр, так как они существенно проще. Согласись, гораздо приятнее сказать: «Я написал хорошую платформенную аркаду», чем «Я писал Quake 4, но... эээ... не срослось, в общем». Так и хочется провозгласить тост: «Выпьем же за то, чтобы у нас все и всегда срасталось». :))

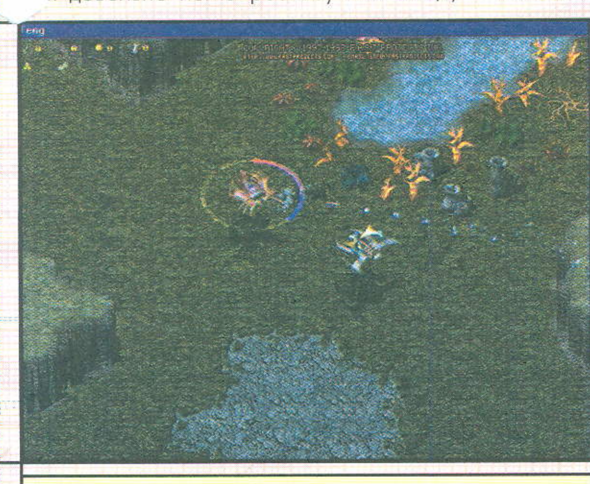


MGL

2D движки

DigitalFX
www.fastprojects.com

Потрясающий движок. Поддерживает множество эффектов, при помощи которых довольно легко реализуются вещи, обычно присущие 3D играм. Например, цветное освещение, цветной туман, цветные полупрозрачные объекты. Кроме того, движок реализует такие необходимые операции, как автоматическое обведение спрайта по контуру заданным цветом, перекраску спрайтов. Имеется ограниченная поддержка частиц (particles). Реализован DigitalFX в виде стандартной .dll, поэтому его можно использовать с любым компилятором. Исходники, к сожалению, не предоставляются. Движок активно развивается (так, в ближайших планах поддержка MMX, 3DNow! и PIII инструкций). Единственный минус — коммерческая лицензия стоит около 1400$, поэтому движок не годится для создания freeware и shareware игр (но это если ты захочешь его лицензировать...). Кстати, именно DigitalFX используется в известной jaggedalliance-подобной стратегии Veiled Threat, разрабатываемой компанией Lupine Games (*www.lupinegames.com*).

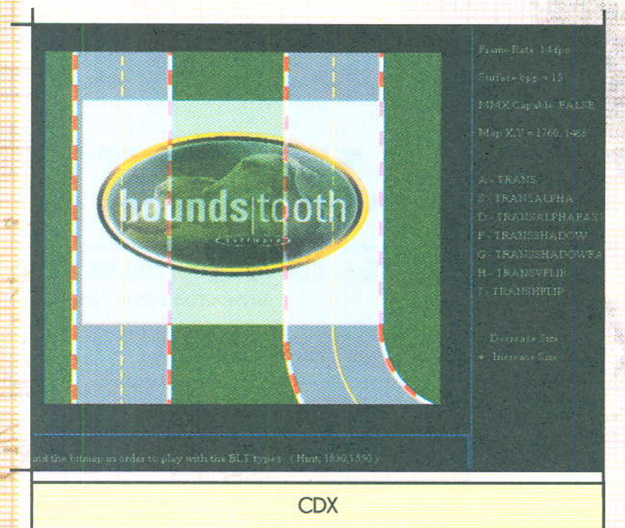

DigitalFX

MGL
www.scitechsoft.com

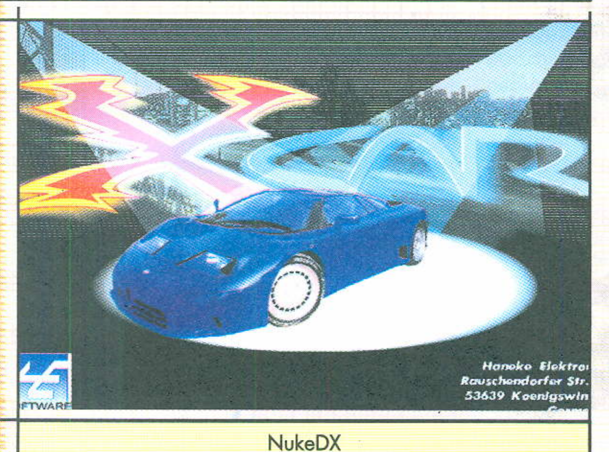
Не знаю, стоит ли включать в обзор это произведение, т.к. похоже, что компания-производитель прекратила раздачу исходного кода «на халяву». Впрочем, я полагаю, эти исходники уже успели осесть на многочисленных FTP архивах, так что если хорошенько поищешь — найдешь. Основные достоинства MGL — продуманный дизайн, хорошая документация, малое количество ошибок. С другой стороны, библиотека получилась достаточно громоздкой и неторопливой. Что, впрочем, не испугало создателей WinQuake и Hexen II. Никаких особых спецэффектов не поддерживается, зато MGL умеет достаточно прозрачно работать с различными видеорежимами. Резюме: MGL представляет собой этакий продвинутый GDI, мощный, универсальный, но не быстрый.

OpenPTC
www.gaffer.org

Очень популярная среди демо-кодеров библиотека. Ее главное достоинство — мультиплатформенность, OpenPTC работает под DOS, Windows, Unix, Be, QNX... Не уверен, что это позволяет достичь максимальной производительности в каждом конкретном случае, но впечатление производит неплохое. Еще одно уникальное достоинство PTC — поддержка всяких нестандартных режимов (именно этим PTC и привлекает коде-



CDX



NukeDX

ров демо-сцены). Поставляется PTC, как и следовало ожидать, в исходных кодах. Никаких спецэффектов не реализует, но на сайте есть примеры реализации альфа-канала, lens flare и еще нескольких эффектов. Не стану утверждать, что PTC — оптимальный выбор для игр, но для отработки спецэффектов и кодирования демок лучше не придумаешь.

CDX

www.cdx.sk

Довольно известная библиотека, обеспечивает не только работу с графикой, но и с музыкой, звуком и устройствами ввода (мышь, джойстик, клавиатура). Никаких спецэффектов не поддерживается, да и скорость вывода далека от оптимальной (в отличие от того же DigitalFX). Сила CDX в другом — эта библиотека самая простая из всех рассматриваемых, поэтому идеально для тебя подойдет, если ты в этом деле новичок и не хочешь долго мучиться над освоением. Кроме того, в CDX имеется масса готовых классов для создания простых изометрических карт, скроллинга, игровых меню и т.д., т.е. всех тех элементов, которые необходимы для написания игр. Библиотека реализована в виде набора C++ классов (поддерживается не только Visual C++, но и C++ Builder), поставляется с полным исходным кодом и бесплатна как романтическая любовь.

NukeDX

www.nukesoftware.dk

Простая и надежная библиотека без особых изысков. Ничего сверхъестественного делать не умеет, зато работает надежно. Мне понр- вились функции для работы с текстом, в том числе возможность обвод текста по контуру. Альфа-канал не поддерживается, но достаточно легко реализуется (на сайте есть соответствующий tutorial). Помимо работы с графикой, есть возможность работы со звуком и устройствами ввода. Библиотека реализована в виде набора классов для Visual C++. Сейчас авторы работают над новой версией библиотеки, а исходники старой выложили на сайт.

В следующем номере — обзор существующих бесплатных 3D движков.



Frequently Asked Questions

Нужно ли знать ООП (объектно-ориентированное программирование), чтобы писать игры?

Теоретически - нет, практически - да. ООП-технология сама по себе ничего не добавляет непосредственно к игре, но зато позволяет отодвинуть момент, когда для внесения какого-нибудь мелкого изменения в код тебе придется переписать половину проекта. Заметь, я пишу «отодвинуть», так как не знаю, наверное, ни одной крупной программы, для которой подобный момент когда-нибудь бы ни наступил.

Обязательно ли использовать DirectX, чтобы писать игры под Windows?

Можешь не использовать, если у тебя личная неприязнь. В противном случае не вижу причины его избегать. DirectX абсолютно несложен для освоения (не говоря уже о готовых библиотеках, построенных на его базе), входит в базовый состав операционной системы (по крайней мере, Win95 OSR2, Win98, WinNT 4.0 - а у геймера ничего иного и не найдется) и, самое главное, делает твои игры быстрее и привлекательнее.

Нужно ли учить MFC?

Как хочешь. В играх MFC используется нечасто, но вот писать разнообразные редакторы и другие утилиты для твоей игры все-таки лучше с использованием MFC.

Можно ли программировать игры под Windows, используя старый добрый C и ассемблер?

Да, но какой смысл? Ассемблер пригодится разве что для написания двух-трех функций, наиболее критичных к скорости. Привязываясь же к C, ты лишаешься многих прелестей ООП, без которых, конечно, можно обойтись или сымитировать их средствами C, но... Но лучше еще раз подумай, стоит ли овчинка выделки.

Какая версия DirectX существует в Windows NT 4.0?

После установки Service Pack 3 в NT появляется DirectX 3.0, включая Direct3 но без использования аппаратной акс лерации. Service Pack 4 устанавливает компоненту DirectPlay версии 6.0, но остальные компоненты остаются из версии 3.0. Существует неофициальный выпуск DirectX 5.0 для NT, но он также не обеспечивает аппаратное ускорение функций Direct3D и DirectSound, кроме того, Microsoft не дает никаких гарантий его использования. В стандартной поставке новой Win2000 есть DirectX 6.1 с поддержкой аппаратной акселерации. Вероятно, что к началу официальных продаж Win2000 будет поставляться уже с DirectX 7.0. Кроме того, чтобы использовать компонент DirectMusic из DirectX 6.1, достаточно скопировать соответствующие .dll из Windows 98 и зарегистрировать их.

X

Кодекс жизни для боевой машины

Дан-Ван-Гун при участии DeD-21
иллюстрация – kosmos

Появление ролевой системы Dungeons&Dragons, состоявшееся в семидесятых годах, знаменовало окончание эры безграничного всевластия воргеймов и пришествие эры RPG. Гэри Джиракс и Дейв Арнесон создали ее, вдохновленные фэнтезийными произведениями Джона Рональда Толкиена. Первоначальный вариант, как водится, был далек от совершенства и содержал массу всяческих недочетов разной степени пакостности, однако — идея была оригинальна до безобразия, однако — недочеты не могли затмить потрясающей увлекательности новой настольной системы, однако — народ уже настолько ошизел от монотонной утомительности грандиозных баталий воргеймов, что D&D была воспринята как... в общем, положительно. Как глоток воды в знойной пустыне, как луч света в недоэлектрифицированном царстве и так далее в том же духе, сам сможешь этот образный ряд продолжить.

В 1986 году D&D, неуклонно набиравшей очки популярности, заинтересовалась компания TSR. При ее непосредственном участии была разработана Advanced Dungeons&Dragons, т.е. та же D&D, только многажды дополненная и исправленная. Потом в начале девяностых под руководством Дэвида 'Зэба' Кука была выпущена вторая редакция правил, которую все благополучно используют и по сей день.

AD&D не только сделалась наиболее популярной настольной ролевой системой, но установила стандарты и границы жанра. Говорим RPG, подразумеваем AD&D. Говорим AD&D, подразумеваем RPG. Кто хочет, может потренироваться. Да, кстати, дозволь спросить, пока ты все равно тренируешься в произнесении этих знаменитых трехбуквий: ты кем себя считаешь, человеком или машиной? Ладно, остынь, не отвечай пока.

Вообще, в основу D&D легла другая настольная игра — Chainmail, являвшая собою механику моделирования сражений при помощи миниатюрных фигурок. Правила Chainmail вольготно размещались на 20 страничках (в противовес огроменным талмудам AD&D). Немногие знают, что Dungeons&Dragons в своем изначалье является не более чем модулем боев Chainmail, на который наверчена грандиозная архитектура сюжета и отыгрыша роли со всеми вытекающими.

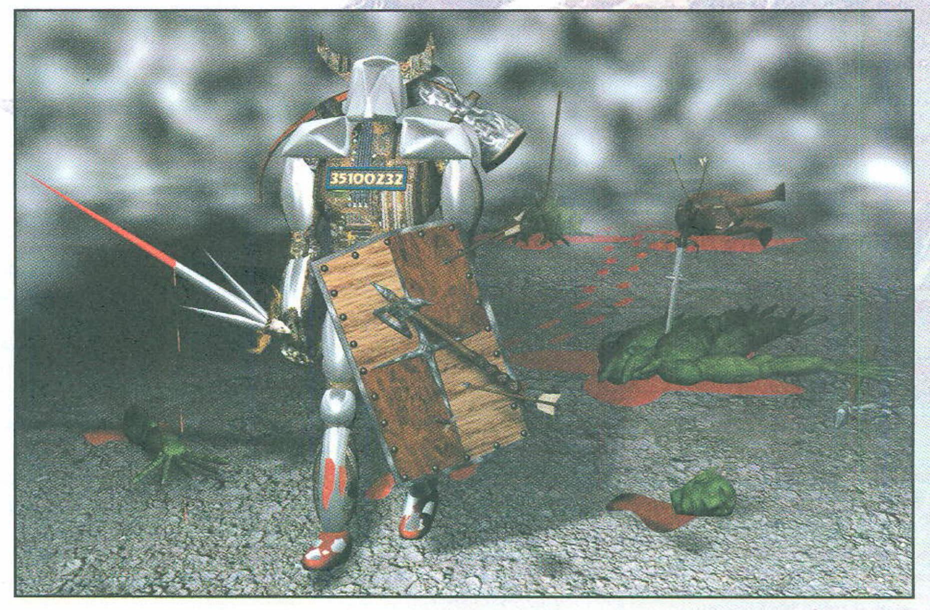
Еще меньше народу подозревает о том, что современные компьютерные игры, по большому счету, имеют с настольной AD&D и ей подобными системами весьма мало общего, что бы там ни вопили по этому поводу разработчики. Компьютерное RPG (т.н. CRPG) — это развитие идеи Chainmail. Сказать тебе, почему? Объяснить, почему обожаемый тобой Baldur's Gate, якобы сделанный на основе AD&D, реально является лишь смехотворно элементарной переработкой древней настольной игры, которая и ролевкой-то может быть названа с натяжкой? Растолковать, почему ни Fallout, ни Might&Magic, ни Ultima, ни какая-либо другая игра жанра «RPG» в действительности...

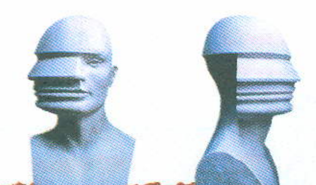
Эта статья — о кардинальном отличии CRPG от настольных RPG. Эта статья — о том, что тебя дурят как щенка (и себя дурят тоже), о том, что в действительности мир не совсем таков, каким кажется. О том, что компьютер глупее человека, и пусть это сто раз банально, но это факт и истина. О том, что самая суть настоящей RPG состоит не в наращивании боевых и околобоевых характеристик и не в накоплении опыта, не в ветвистом, как твоя ДНК, сюжете и не в многочисленных энписях, с которыми можно поболтать на заданные темы. Все это немаловажно, но это — элементы, необходимые кусочки общей мозаики... это колеса, корпус, коробка передач и карданный вал с рулем и сигналом поворота, но не двигатель.

Двигатель — это отыгрыш роли. А такового в компьютерных вариациях нет и быть не может. Про то и речь.

Симулятор жизни

В чем состоит жизнь человека? В отыгрыше роли. Младенец, выбираясь из материнской утробы на свет и оглашая округу первым криком, уже наделен рядом базовых характеристик. Для начала — половая принадлежность (для особо дотошных поясняю: либо самец, либо отнюдь). Далее следуют уровень интеллекта, характерные черты организма (например, склонность к полноте), заложенные таланты и способности, прочее. Дальше, по мере взросления, человек отделяет себя от окружающего мира, осознает в нем себя и начинает двигаться в определенном направлении. Выбирает профессию (например, делается игровым журналистом), наращивает свое благосостояние (или спускает на ветер доставшееся от родителей), тренирует себя в определенных скиллах (например, учится вышивать на машинке) и так далее — сам все прекрасно знаешь. Перед человеком всегда есть масса выборов и альтернатив (глобальное: создавать семью или забить на нее большой гвоздь; сиюминутное: сходить сегодня вечером на дискотеку или поиграть в хорошую компьютерную игру), и в этом проявляется нелинейность сюжета





его жизни. Но, конечно, он не до конца свободен в совершаемых выборах, потому как на него влияет социум, в котором он вертится (начиная от наставлений родителей и заканчивая общественной моралью). Помимо того, многое обуславливается тем, где он находится (например, проживая в Москве, ты будешь посещать московскую школу, а не зимбабвийскую или аргентинскую).

Разумеется, это — общая схема, не учитывающая массы деталей. Однако детали нам и не нужны. Обращаемся к ролевкам.

И в целом наблюдаем ту же картину. Отыгрыш роли. В самом начале ты определяешь себя: половая принадлежность, набор базовых характеристик и скиллов. Очевидно, что ролевка не является симулятором жизни в чистом виде, поэтому здесь масса допущений и условностей. Ты начинаешь играть не в младенческом возрасте. Ты сам выбираешь, каким ты будешь. Количество характеристик и скиллов ограничено, а их возрастание/деградация укладываются в четкий математический скелет. Естественно — ведь это всего лишь игра.

Но вместе с тем это — величайшая Игра, являющаяся упрощенным (к счастью) симулятором жизни в фэнтезийном мире. Или постядерном, как в GURPS (поначалу Fallout делался на его основе). Или в обетованном космосе будущего, как в Fading Suns (многим знакома стратегия Emperor of Fading Suns). Принимая на себя личину определенного персонажа и руководствуясь правилами, ты проживаешь отрезок жизни в фантастической среде. Ты знакомишься с местными традициями. Ты общаешься с людьми и иными тварями, проживающими в этом мире. Ты выбрал опасное приключение: нередко тебе приходится вступать в смертельные поединки, причем не только с противниками, но и с природой. Еще чаще тебе приходится применять различные свои таланты и способности — например, ораторское искусство с харизмой, чтобы убедить хозяев трактира пустить тебя и твоих компаньонов переночевать за полцены (не получится — будете ночевать в сырости под дождем с риском подхватить простуду, и хорошо еще, если друган-клерик сумеет наколдовать костерок для согрева — только более вероятно, что он еще больший ливень наколдует, так как он мастак в водной магии, а по огненной, тормоз такой, все еще профан из профанов).

У тебя есть сюжетом обусловленная цель, но смысл игры не в ее достижении, а в проживании жизни твоего персонажа, вживании в его (твою?) роль. И есть сам сюжет, но он расплывчат и не довлеет над играющими. Собственно, сюжет — не более чем второстепенный довесок, устанавливающий некие ключевые и переломные моменты игры... Улавливаешь?.. Судьба предстает в виде Dungeon Master — ведущего, который отслеживает ход событий и сообщает, что происходит. Да, трактир был обозначен на карте, которой пользуется ведущий (и которой не видят играющие). Однако дождь и сырость возникли по воле ведущего, и плохое настроение хозяев обусловлено его решением, и отлично владеющая огненной магией сидящая за дальним столиком остроухая девушка-эльф возникла там по его щучьему велению, и если ваша компания в итоге, облажавшись по всем параметрам, будет мерзнуть всю ночь на улице под жестоким ливнем, то именно он сообщит, кто и чем прихворнул — впрочем, удастся ли хвори одолеть тебя и твоих компаньонов, будет зависеть от вашей жизнестойкости, продиктованной соответственными параметрами... А теперь обратимся к компьютерным играм. Да, можно начинать смеяться.

Симулятор боевой машины

Сколько бы ни напрягались программисты, но компьютер не в состоянии заменить человека-ведущего. Сколько бы ни провозглашалось в рекламных проспектах полная свобода действий и вживание в образ персонажа, а только до жизненности настольных ролевок компьютерным RPG столь же далеко, как от 1999 года до основания первой колонии на Марсе. «Незабываемые ощущения! — с пеной у рта кричат они тебе. — Почувствуй себя крутым эльфом! Полная свобода действий! Полная нелинейность развития сюжета!» А на поверку — симулятор боевой машины вместо симулятора жизни. Помнишь Chainmail?

У тебя есть сюжет — но нелинейность его не более чем иллюзия. У тебя есть NPC — марионетки, разговаривающие в рамках жутко ограниченного набора фраз. У тебя есть приключение — конкретный набор драк и паззлов, преодолев которые, ты увидишь финальный ролик. Все твои спутники, якобы «обладающие индивидуальными характерами», «способные принимать решения», «ссориться между собой» и т.д., превратились в носильщиков, не влезающих в твой рюкзак вещей, которые надо таскать с собой лишь для того, чтобы отомкнуть запертую дверь или раздолбать бошку особо неподатливому монстру или получить «сферу умертвия» в обмен на «башмак-скороход». Здесь нет жизни. Это набор боев плюс растущая экспа и кулек со вкусностями ролевых элементов. Это не Advanced Dungeons&Dragons, это Advanced Chainmail.

Самая популярная компьютерная ролевка последнего времени — Baldur's Gate. Вспомни, что было обещано разработчиками. Не помнишь? Тогда перечитай список лозунгов через абзац раньше. Именно — обещали, что и остальные. И вышла та же кастрированная катавасия, что и у остальных. Развиваются только боевые характеристики. Все, что мы получаем от опыта — усиление удара или увеличение жизни, т.е. дополнительные лезвия к монстрорезке, каковой ты являешься в игре. От обещанного развития характера персонажа, его личности и влияния всего этого на процесс игры остался лишь таинственный alignment. Как красиво звучит! Chaotic Evil! Или Lawful Good, или еще вот True Neutral! А что за этим? От твоего выбора меняются только две вещи. Если ты вреден по характеру — то цены в магазинах будут выше, а встречающиеся тебе компьютерные персонажи в конце фразы будут добавлять: «Ах ты, негодник!».

Кодекс жизни для боевой машины

Здесь настала пора сказать, что я большой поклонник Baldur's Gate, с наслаждением его прошел, сейчас мучаю свежепоявившийся адд-он Tales of the Sword Coast, который, кстати, и побудил меня взяться за написание этой статьи. Еще, например, Fallout 2 и Might&Magic VI вызывают у меня массу положительных эмоций.

Я люблю CRPG. Но я ненавижу тот идиотизм, который вертится вокруг них в связи с настольными их прародителями.

Да, Baldur's Gate и многое премногое иное коренится в AD&D и прочих настольных системах. Человек, по уверениям библии, тоже по образу и подобию божьему смастерен, однако никто из-за этого себя богом, как ни странно, не называет.

Пора отделить RPG от CRPG, послать куда подальше все эти ади-энд-ди (со всем моим к ним уважением) и согласиться, что мы играем в классные симуляторы для боевых машин, с несколькими ролевыми элементами и туевой хучей чисто компьютерных элементов, происходящих из квестов, из action, из стратегий и многого прочего. Пока заткнуться тем, кто пытается петь песни о чистоте жанра CRPG и рассуждает о том, в какой степени та или иная игра является ролевой. Ни в какой степени не является — в ней роли нет. «Священные войны» о том, что есть RPG и что не есть RPG, глупы и смехотворны, так как ролевых игр на компьютере не существует вовсе. Может, лет через десять-двадцать появятся, когда электронщики сумеют человеческие мозги в процессор запихать.

Это все, что я хотел сказать. Дальнейшее додумывайте сами. Кто хочет дискутировать — всегда пожалуйста, шлите комментарии на *game@xakep.ru*.

X

Победит ли НАТО Югославию?

Владимир Веселов

Некоторые считают, что Клинтон начал эту войну с бухты-барахты. Типа, слез с очередной Моники, поиграл на саксофоне, да и заскучал. Скандалов не предвидится, до юбилейных торжеств НАТО далеко, чем бы заняться? Саддама Хусейна бомбить, так он уже никому не интересен, по России врезать — боязно пока. «А кто там меня еще не уважает? Милошевич? Вот ему и дам прикурить, как раз до праздника уложусь».

На самом деле американский президент — человек серьезный и осторожный, понимает он, что с мониками валандаться — одно дело, войну воевать — другое. Поэтому первым делом вызвал он своего самого главного военного советника и спросил: «Сколько времени нужно, чтобы Милошевича на колени поставить?». Советник щелкнул каблуками, приложил руку к пустой голове и браво ответил: «Минимум неделя, максимум десять дней, сэр!»

Может, советник президента человек несерьезный и ляпнул это не подумавши? Ан нет! Он до этого своим младшим советникам тот же вопрос задал, а они ему такой же ответ дали. Так это младшие советники дураки набитые? Фигушки! Они на самом главном пентагоновском компьютере все просчитали, и тот им цифры-то эти и выдал.

Вот мы и добрались до виновника натовского облома — главного стратегического компьютера США. Именно он, а точнее, заложенная в него программа оказалась неспособной правильно оценить продолжительность гуманитарной операции. А почему? Происки нашей разведки или югославских хакеров? Сейчас все растолкую.

Откуда ноги растут

Скажу сразу, стратегических компьютеров я в глаза не видел, программ для них не писал и в компетентных органах не работал. Но совершенно точно знаю, что эти самые программы ничем принципиально не отличаются от хорошего воргейма.

Есть такая отрасль военной мысли — оперативное искусство. Грубо говоря, это наука о подготовке и проведении военных операций. А чтобы подготовить такую операцию, нужно более-менее точно знать, сколько войск для нее понадобится, какие запасы будут нужны и сколько всего этого останется после победы. Для расчетов применяются специальные формулы, по ним работают и громадные стратегические компьютеры, и ваша писишка, когда вы запускаете какой-нибудь воргейм.

Большинство формул было известно задолго до появления компьютеров. Еще по итогам Второй Мировой ученые стратеги вывели, что для наступления нужно иметь троекратное превосходство в живой силе. Естественно, на каждого бойца нужно иметь винтовку и котелок, соответствующее количество патронов и порций пшенной каши. Ну а чтобы все это доставить на позиции, потребуется столько-то лошадей, мулов или свиней. (Например, итальянцы во время абиссинской войны грузили патроны на свиней и гнали их на позиции, там патроны использовали по назначению, а свиней резали и ели.)

В раньшее время штабные работники перед наступлением вооружались счетами и вычисляли все необходимое. После этого умный начальник штаба вводил соответствующие поправки, исходя из того, с каким противником предстоит иметь дело, каково состояние своих и неприятельских войск, на какой местности развернется сражение. Постепенно сложились совсем уж хитрые формулы, учитывающие рельеф местности и погоду, настроение любовницы командарма и среднее число вшей на обороняющегося бойца.

С появлением компьютеров все формулы были запихнуты в них и появились стратегические программы и воргеймы. Поначалу воргеймы были достаточно примитивны и не выходили за рамки древней формулы один к трем. Впрочем, дело быстро наладилось, появилось понятие морали войск, уровня снабжения и многое другое. Сейчас наиболее продвинутые игры типа второго тома Operational Art of War учитывают такую кучу всяких параметров, что для игры нужно окончить нашенскую Академию Генерального штаба или хотя бы ихний Вестпойнт.

Я уже слышу, как в твоей черепушке заворочалась мысль: «Все формулы, да формулы, а с Югославией-то лажа вышла. Видать, устарели они». А вот дудки! Всего-то восемь лет назад тот же самый стратегический компьютер (или его младший брат) по тем же самым формулам рассчитал операцию «Буря в пустыне», и там все нормально было. Хотя вру, лажанулся компьютер и там, иракцы на два дня раньше расчетного сдались.





Броня крепка? И танки наши быстры?

С тем, как считают военные компьютеры, мы разобрались, теперь выясним, что они считают. В любом мало-мальски приличном воргейме имеется база данных по технике и оружию, но специфическая. Вместо милых сердцу военного человека калибров орудий, начальной скорости снарядов и толщины брони там значатся сила защиты против танков, сила атаки на пехоту, устойчивость против авиации и прочие показатели. «Ну, правильно, — скажет геймер со стажем, — на черта мне все эти калибры и толщины, мне нужно знать, кто кому задницу надрать может». Но еще раньше геймера то же самое скажет компьютер.

Можно, конечно, скормить ему данные по Т-34 и «Пантере», а потом спросить, сколько тех и других уцелеет после боя батальон на батальон. Формулы для такого расчета имеются, только считать даже третий пень будет черте сколько. Поэтому создатели воргеймов берут эту часть работы на себя. Определившись, какая техника будет присутствовать в их игре, они пересчитывают ее ТТД в понятные компьютеру (и геймеру) величины. И тут иногда происходит то, что отечественные воргеймеры считают жульничеством и буржуйскими происками.

Дело в том, что показатели советской техники времен Второй Мировой войны сильно занижены. Особенно это заметно на начальном этапе войны, в 41-42 годах. Скажем, наш танк КВ в одиночку мог противостоять десятку немецких T-III. В любой же игре при столкновении этих танков они несут почти равные потери.



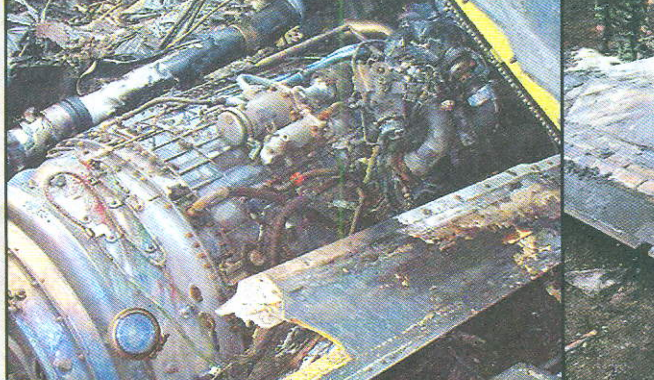


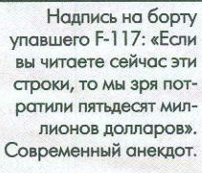




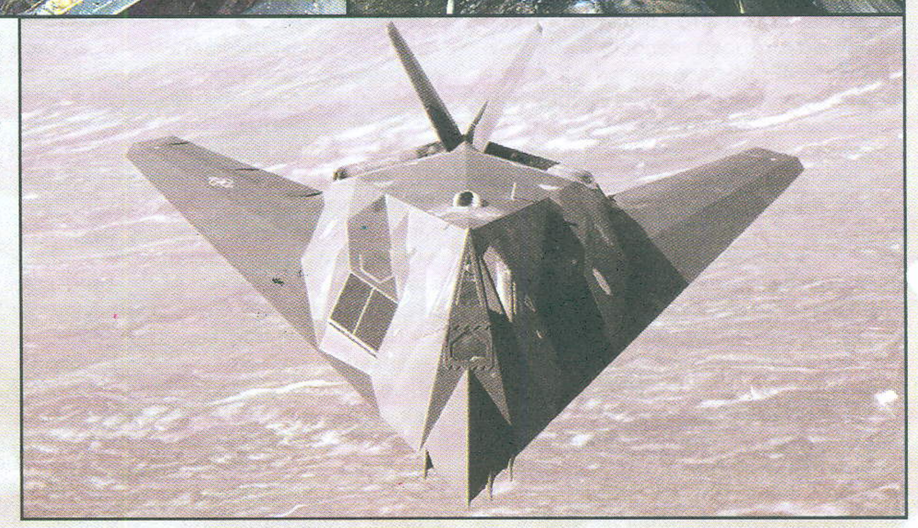








Надпись на борту упавшего F-117: «Если вы читаете сейчас эти строки, то мы зря потратили пятьдесят миллионов долларов». Современный анекдот.



Не спеши кричать: «Наших обижают!» — и бежать бить морды. Авторы игр делают это из лучших побуждений, чтобы играть интереснее было. Если дать честные цифры по советской и немецкой технике на начало войны, любой чайник сможет без напряга победить за пару месяцев. А на деле как было? Вмешались факторы, которые компьютер учесть не в силах, и пора объяснить, как эти факторы работают в Югославии.

Война не по правилам

Сперва бесплатный совет: если кто-нибудь начнет грузить тебя про неподражаемый AI воргеймов, наплюй ему в бесстыжие глаза. Нету там ни «неподражаемого», ни просто приличного AI, а есть сплошное жульничество.

Как действует хуман плеер, когда ему нужно выбить противника с какой-то точки? Берет свое самое крутое подразделение, бросает его в бой, а потом наблюдает, как жалкие остатки его гвардии улепетывают, бросая оружие и технику. А компьютер? Он сначала приложит к неприятельским силам свой ближайший юнит, посчитает результат (формулы-то у него в мозгах сидят, так чего бы ими ни воспользоваться?). Потом сделает то же для следующего юнита и так до тех пор, пока не найдет оптимальную тактику.

Конечно, данные по неприятелю при предварительном расчете компьютер берет приближенные, в зависимости от разведки, да и фактор случайности в приличных воргеймах учитывается. Однако, зная формулы, по которым считаются потери, и имея возможность проводить любые самые сложные расчеты, компьютер получает приличную фору. Кроме того, виртуальный стратег постоянно держит в голове условия победы и текущий счет. Что это дает? Скажем, если обладание какой-то стратегической точкой добавляет десять очков, а потери, которые придется понести при бое за нее, могут вычесть эти очки, компьютер ни в жизнь на такую авантюру не пустится.

Теперь берем воргейм Operational Art of War v.II, запускаем кампанию «Буря в пустыне» в режиме «компьютер против компьютера» и смотрим. Американцы ловко уничтожают иракскую систему ПВО, потом наносят удар по войскам и базам, а саддамовцы сидят и чего-то ждут. Когда от их войск почти ничего не остается, вступают в бой американские танки и мотопехота, и в точно оговоренный срок Ирак сдается. Как видишь, все четко, по науке и в соответствии с исторической правдой.

Начнем все с начала, займем место Хусейна и будем воевать не по науке. На первом же ходу отведем свои войска подальше в тыл, желательно в горы, и начнем постоянно гонять их с места на место. Вот тут-то у американцев начнется что-то вроде паники. Их самолеты кого-то бомбят, куда-то летают, а наземные войска совершенно не знают, наступать им или погодить.

Вообще-то, к концу сценария компьютер все равно присудит победу американцам, поскольку потери иракцев будут больше, да и кое-какую территорию америкосы захватят. А если условиями победы поставить оккупацию всей территории Ирака? Получится полный облом, поскольку наземные войска не пойдут вперед, пока авиация не сделает свое дело, а она его не сделает.

Та же история и с Югославией. Условием победы там было уничтожение югославской ПВО. Типа, после этого будем летать где хотим, бомбить что хотим, Милошевич и сдастся.

Если воевать по науке, к исходу четвертых-пятых суток от ПВО действительно ничего не останется. Но югославы-то воюют не по науке, они свою систему попросту не задействовали, их радары выключены, а зенитки и ракеты бьют только по видимым невооруженным глазом целям. Никак натовцы не поймут, уничтожили они ПВО Югославии или нет? Вроде бы все развалили, а как только какой-нибудь самолет пониже опустится, тут же получает перо в бок. Надо бы вводить в действие штурмовики и вертолеты, да боязно. А без них сербскую армию в горах-то не достанешь. Вот и приходится бомбить фермы, посольства и колонны беженцев, а то совсем скучно.

Не знаю, что там американский стратегический компьютер теперь Клинтону советует, а вот мой железный друг прозрачно намекает, что пора вводить в бой наземные силы и приготовится к очень большим потерям. Один к трем, примерно.

X

— Да здравствует!!!
— Что — да здравствует?
— Да ничего, просто — да здравствует...

Слово о полку некромантском...

Sergzerg (sergzerg@mail.ru)
иллюстрация – А. Еремин

Третьи Герои свалились на наш скучный мир наковальней из мультфильма. Во всех компакто-компьютерных магазинчиках города человек, покупающий HoMM3, обслуживается вне очереди. Продавцы оставляют пальцами жирные следы на мониторах, пытаясь таким способом уточнить цель для своих лучников, на их склоненных головах проявляются колпаки Sorcery. На моего знакомого ламика, покупающего какой-то сборник жутко порезанных «ХИТОВ 99 года под Здэфикс» и диск «Что-то там под 98-е», смотрят с глубочайшим состраданием, компакты подают двумя пальцами за краешек — возьми, бедолажка, истины не познавший. Бледнолицый ламик бьет себя пяткой в грудь, кричит, что он этих героев, да еще в марте, да кампании по три раза задом наперед, одиночные миссии наизусть и многопользовательские сам с собой за восьмерых играл и прошел, без пищи и воды, не меняя руки и не слезая со стула... А сейчас... сейчас он просто ждет аддона... все эти хиты, которым цена три копейки за ведро — это чтобы скоротать месячишко-другой в ожидании.

Три интеллигентных студента-очкарика в троллейбусе, настолько стандартных, ну прямо так и дал бы в морду, обсуждают особенности развития варварской твердыни с возможностью получения бегемотов на третий день первой недели.

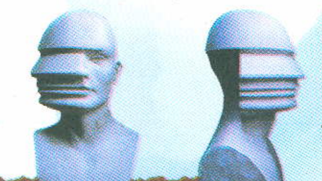
Над компанией моих друзей, играющих в Них, Родимых, на ящик пива, висит такая мощнейшая аура эмоций, что энергетические вампиры лопались бы мыльными пузырями. Всеобщий ржач, тыканье пальцами в экран, в ход идут тактические приемы «Свирепая Рожа», «Демонстрация Кулака и Прочих Конечностей» и профилактические тычки локтями под дых. Выбежавшего по нужде на 15 секунд игрока немедленно «листают», а потом сочувственно хлопают по плечу: «Потерял ты ходик, да? Тебе только за смертью ходить», — а удачно урвав с территории дружбана сундуков-ресурсов, наставительно изрекают: «Баклан, летящий медленно, пролетает мимо и на хрен». Через комнату проплывают призрачные костяные драконы, а по стенам бежит отблеск огненного меча. В пустых глазах одинаковое выражение счастья, которое лишь усиливается с воплем смертельно в душу раненого соседа по стулу: «Ты че делаешь, козлина?! Я ж тебя, убогого, с начала игры не трогал!».

На вопрос о лицензионных Героях продавцы смотрят на меня, как Скалли на инопланетянина, колоссальным усилием воли сдерживая правую руку, рвущуюся-таки покрутить пальцем у виска: «Ты чего, совсем больной? В стране кризис, а ты лицензию хочешь? А ты ее вообще в природе видел? А ты представляешь, сколько она будет стоить после пересчета с долларов на наши? Иди, паря, поиграй в хоккейчик на льду, остынь. Вот, возьми компакт». Хотя вру, не всегда так — иногда наиболее осведомленные продавцы советуют отыскать дорогу в столицу. И даже снабжают в дорогу адресами фирменных магазинов, где отечественную русификацию прикупить можно. В народе поговаривают, что сделали такую, и вообще многое о ней говорят в народе, но только в любом разе до столицы как за тридевять земель ехать, а у нас в городе фирменных Героев нет, также как нет, скажем, секса. То есть — есть любовь и есть просто трах, и есть еще за полсотни рублей HoMM3 — любовь и трах в плоской пластмассовой коробочке. Хочешь — так, можно и этак, а можно вообще так, что гэгбой задымится от зависти. С русским переводом, с русским, но с японским акцентом, с полным русским командно-матерным, с переводом роликов в шарики, с литературным переводом фамилий разработчиков и издателей, монстры озвучены профессиональными монстрами и вопят исключительно стихами. Лично я предпочитаю все на оригинальном английском, словарь под рукой, заодно и языку подучиваешься, но это кому как.

Звоню знакомому другану: «Ты видал этот новый гамес, который Lander? А Центавра тебе как?» — «Да ну, лабуда все это. Я тут геройствую помаленьку, мне бы лесопилку и серных кучек прихапать, и все». Судя по раздраженному голосу, звонок его явно отвлекает. Посылать меня он, знаю, не станет, но промежутки между его фразами становятся все длиннее, я спрашиваю его про здоровье любимой девушки, и после ооо-чень долгой паузы слышу ответ: «Ааа...о чем ты...не видал я ее на хрен, уже две недели дома сижу, в институт звякнул, сказал, что заболел, да и не до баб мне, тут такой герой, зверь компьютерный лазает, Нагашем зовут, перебежал, сволочь, из Дарк Омена, двух моих грохнул и вот город отбирает...». А ведь раньше без любви два раза в сутки жить не мог, кличку имел партийную «Трахтозавр», покупал только Erotic и Romantic Collections, глядючи на Лару, посмеивался, мол, и не таких валили, теперь же сдуру и жениться может, если встретит кого, похожего на клерика Аделаиду, и будет потом ей халатик +5 к домоводству на толкучках выискивать.

Люди улучшают своих Героев, добывают им экспу, одаривают умениями и ценными вещами, беспокоятся и считывают save, если вдруг любимец внезапно пал на поле брани. И совершенно забывают про отдачу. HOMM3 меняет людей ничуть не меньше. Заставляет волноваться, терять нервные клетки, вызывает бессонницу и сухость во рту. Начинаешь просчитывать на полном серьезе, хватит ли ходов за три турна в магазин за булкой обернуться туда-назад, пока он на обед не закрылся. А понедельник — отнюдь не тяжелый день недели, а прирост населения по всей стране, во как! Тоска по мешочку, дающему еженощно по пятьсот рублей. Вообще матом ругаться перестаешь, успешно заменяя его длинными вежливыми фразами о необходимости приобретения и последующей прокачки оппонентом таких редких ныне навыков, как Intelligence и Wisdom (баран он двуногий). А также напоминая, что при дальнейшем отсутствии у него элементарной (базовой) Diplomacy он может и в свой Eagle eye схлопотать. Ну вот... Кому еще показать, как стреляет оркская катапульта?!

Все, все! «The victory is yours». Я вдыхаю воздух весны из открытого окна, снова выключая комп в пятом часу утра, ложусь на диван и за закрытыми глазами проносятся драконы, огромные армии ложатся костьми перед неприступ-



ными стенами крепостей, смертельные заклинания вспыхивают и гаснут над полями боя, а гордые герои бьются насмерть за ничего не значащие артефакты. Картины нарастают, заполняют собой мой засыпающий мозг, и я знаю, что сейчас увижу все воочию, увижу за скупыми цифрами и фигурками настоящие армии, увижу четыре тысячи скелетов, именно четыре тысячи, а не 4K, идущие ночью по топям, в колонне по десять в ряд, блестя белыми головами. Я уже среди них со своим янтарным мечом титанов, и в бою у руин старого болотного форта подрубаю единорогу передние копыта, слева орда трусливых кентавров пытается сбросить с коня Рыцаря Ужаса, через дыры от копий в его доспехах струится зеленый в свете луны дым, а эльфы расстреливают нас из-за придорожных кустов. Вокруг сплошной треск и стоны, осыпался последний личхрабрец, но нас больше, и трупы врагов восстают, радостно скалясь, и идут с нами дальше, дальше в глубину неизведанного континента, где обитают неизвестные и никем не виданные народы, а золото и драгоценности рассыпаны возле дорог, если б нас интересовал этот мусор. Последней оранжевой ниткой реальности вспыхивает и пропадает мысль — А МОЖЕТ, Я ВИЖУ БУДУЩЕЕ? Ту, будущую Игру, которая пока только в моих снах и фантазиях, в мыслях разработчиков? Уже хитовую и желанную? Игру, в которую будут играть и квейкеры, и квестеры, и полные аннигиляторы вместе с вирту-летчиками?

Игру, укравшую у людей время.

Сказку, похитившую их сердца и души?





cranyoblast@xakep.ru

Атака на Третьих Героев

Chook(KSW)

Ты заблуждаешься, если думаешь, что игромолательное дело обязательно сопряжено с прокапыванием кротовьих нор в программных кодах. Многого подчас можно достичь, и на пушечный выстрел не приближаясь к шестнадцатиричным дебрям.

Сегодня мы с тобой научимся, как заставить «Героев Меча и Магии 3» работать без компакт-диска. Зачем это нужно? Ну, быть может, ты не вынимаешь диск из сидюшного привода, играя днями и ночами. И хотя всем известно, что с ним ничего не случится, все же тебя гложут сомнения, а вдруг на его прекрасной блестящей поверхности медленно, но верно появляются случайные царапины? Лучше бы вынуть этот чудесный диск, положить его на место в коробочку и спрятать подальше от солнечных лучей, тем более от какого-то там лазера.

Или, быть может, тебе захотелось научиться азам хакерского мастерства применительно к играм. Захотелось, признавайся? Тогда ты по адресу, так как это именно то, чем мы с тобой сейчас займемся на примере игры Heroes of Might&Magic III.

Договоримся, что не будем использовать никаких других примочек и отмычек, кроме собственных мозгов. И действовать станем не по заранее начерченному сценарию, а согласно естественному течению событий. Вот ты купил компакт с «Героями», припер его домой, проинсталлировал и, потирая ручонки в предвкушении грядущих свершений на хакеризаторском фронте, принялся зазубривать содержимое файла readme.txt...

Ну ты там как, готов? Тогда приступим.

1. Все правильно: твой сегодняшний хакерский подвиг начнется с инсталляции. Ставь игру в любую директорию на диске <C:>, только не в Heroes3. Проинсталлированную игру, размером 200 мег, скопируй в любое другое место на винчестере. Теперь деинсталлируй ее к такой-то матери. И так пять раз.

Ладно, серьезно: деинсталлируй. Затем верни скопированные файлы на прежнее место. Тебе это необходимо, чтобы выяснить, не хранит ли игра свои настройки в каком-нибудь другом месте на компьютере.

Запускай heroes3.exe. Игра ругается на отсутствие диска. На экран вылез большой текстовый экран, целью вылезания которого является нас огорчить. В нем говорится, что играть тебе дозволено только по сетке, а ежели хочешь поиграться один, то изволь перезапустить игру. «Перезапустить игру» — то есть проверка наличия компакт-диска производится, скорее всего, только при запуске, и потом в процессе игры ее уже не будет. Отлично.

2. Мы с тобой получили отрицательный результат, когда компакт с игрой был в CD-ROM приводе. О чем это говорит? Эй, ну-ка пораскинь мозгами! ...Ты прав как никогда: игра даже и не пытается искать свой компакт, поочередно обшаривая все имеющиеся диски. Где-то у нее были прописаны данные о том, под какой буквой сидюшный привод находится. Более того, мы знаем, что данные эти утратились при деинсталляции, а значит — они были прописаны не в каталоге с игрой.

Стирай игру с винчестера и инсталлируй заново.

Многие программы, в том числе и игры, хранят свои данные в маздайском реестре (если не в курсе, это такая сводная база данных о настройках системы). Запускай редактор реестра (пуск/выполнить, набирай regedit.exe, жми Enter). В подобных случаях, как наш с тобой, лучше всего сразу отправляться в директорию реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\Software. Там находятся названия фирм-производителей.

Ищи «геройского» разработчика — New World Computing. Он там есть. Заползай в его директорию, пошарься в ней... Вскоре тебе на глаза попадается строка CDDrive «D:\». То есть прямо указан путь к твоему компакту! Поганенько ухмыляясь, меняем «D:\» на «C:\».

Ты закрываешь rededit.exe и, торопясь, запускаешь «Героев»... облом. Опять игра грязно занудствует, что сидюка не видит, и без него идти не хочет.

Ладно, давай мыслить логически. Как игра определяет, ее это диск или нет? Она может: 1 — проверять метку диска; 2 — проверять наличие определенных файлов; 3 — проверять, что на него ничего нельзя записать; 4 — что системная функция Windows (Win32 API) сообщает о том, что указанное устройство — CD-ROM. Деваться некуда, начинаем пробовать по порядку.

3. Посмотри, какая метка диска у компакта с игрой. Такую же метку сделай у диска <C:> (пуск/выполнить, label c: Heroes3). Запускай игру. Гм. Ну что ж, отчаиваться не с чего, перейдем к следующему пункту.

4. Наличие каких файлов может проверять игра? Ежу понятно: тех, где записаны данные, которые она читает непосредственно с компакта. Смотрим компакт. На удивление, круглый. Теперь смотрим его содержимое. В директории Heroes3 находится поддиректория Data, в которой два файла: Heroes3.snd и Heroes3.vid. Ага. Копируем всю директорию Heroes3 с компакта в корень диска <C:> (понял, почему тогда не надо было ставить игру в директорию Heroes3? — перестраховавшись таким образом, ты избавил себя от необходимости делать лишнюю инсталляцию).

Что, не помещаются файлы на твоем диске <C:>? А ты что ж думал — махина такая, четыреста мегов! Но деваться некуда, освобождай место. Хакеризаторское мастерство требует жертв, и пусть ими падут самые невинные из твоих файлов. Теперь запускай игру. ЗАРАБОТАЛО!!! Ну вот, а ты сомневался. Гибель твоих файлов оказалась ненапрасной.

5. Но и все же, и все же... 400 мегов — это ни в какие ворота не лезет. Как бы от них избавиться? Точнее, от него. От здоровенного файла Heroes3.vid, который нам «не нравится». Попробуй, сотри его. И запусти игру. Опять она талдычет, что отсутствует CD. Так-с... ну, давай еще разок помыслим логически. Игра может проверять наличие файла, его содержимое, длину и атрибуты. Погнали по порядку.

6. Открой любой текстовый редактор и запиши пустой файл под именем Heroes3.vid туда, откуда ты его стер. Запускай игру. Заставки опять нет, но игра не говорит, что не нашла CD! Ну вот и опаньки.

Итак, после всех экспериментов на винте у тебя осталась директория Heroes3 размером 9 мегабайт и проинсталлированная игра размером 200 мегабайт. Можешь попробовать изменить метку диска С: на прежнюю — выяснится, что игра все равно идет «нормально». Значит, она проверяет только наличие файлов. Хочешь сам что-нибудь сделать — поколдуй над сравнительно маленьким файлом Heroes3.snd...

Подытожим. Сегодня мы с тобой сняли защиту CD protection, и ты убедился, что ничего трудного и запредельного в этом нет. **Достаточно уметь здраво размышлять и не бояться экспериментировать.** Конечно, кроме отсутствия начального мультика, перед каждой кампанией ты получишь черный экран, на котором нужно два раза нажать Enter (это плата за удаление того файла на 400 мег), но игра таки работает!

Хочется тебя огорчить, защита у игры была не очень сложная. Но ведь лиха бе-



да начало! Можно, конечно, пойти еще дальше — убрать эти черные экраны и сделать так, чтобы все файлы игры были в одной директории, но это уже следующий шаг на пути постижения азов хакерского мастерства. До встречи в следующем номере!

X

P.S. Считаем необходимым предупредить, что редакция **X** *не рекомендует использовать данную статью как руководство по изготовлению рипнутых версий Heroes 3. Оригинальный диск стоит настолько дешево, что купить его в состоянии каждый.*



Меч и магия против патча

DeD-21

Для Heroes 3 появился мегабайтный патч, который валяется по адресу www.heroes3.com/products/pc/heroes3 и ставить который я тебе никоим образом не рекомендую. Патч фиксит ряд багов малой степени пакостности и ничего особо крутого не добавляет, зато устраняет возможность применения нескольких хитрых игровых приемов, а также чреват для тебя весьма неприятными последствиями.

1. Ты какими Героями пользуешься, пиратскими? А в курсе, что пираты, по обычному своему бл... дурацкому обыкновению, выбросили на рынок партию бета-версий? Так вот, если у тебя бета и ты проинсталлируешь патч на нее, то она откажется работать вообще, и придется тебе переустанавливать игру. Больше того. Допустим, у тебя не вшивая бета, и все у патча встало нормально. Тогда учти, что теперь ты сможешь играть по сетке/прочему только с тем оппонентом, у которого тоже патч проинсталлирован; если у твоего оппонента бета-версия или проблемы с установкой патча на руобсифицированную версию — будет облом.

2. Варварские циклопы во время боя могут метать булыжники в крепостные стены, оказывая этим посильную помощь твоей катапульте. Это ты знаешь. А еще они в период тактической фазы, когда ты войска расставляешь, тоже могут стены атаковать. Приятная черта. А патч это, само собой, варварски фиксит.

3. Skeleton Transformer в некромансерском замке позволяет любых существ превращать в скелетов, и благодаря этому ты подчас можешь в пару недель пройти самый суперсложный сценарий. На первом дне надо нанять героя-визарда, перегнать туеву хучу его гремлинов в скелетов; с парой юнитов напасть этим героем на ближайшего к замку монстра и тут же сбежать наутек; снова нанимаешь героя, новоявленную толпу гремлинов гонишь в скелетонов, снова несешься героем в атаку и сдаешься, и так пока деньги не кончатся. Итог — у тебя штук пятьсот скелетов. Как ты понимаешь, для первой недели такой армии достаточно, чтобы вынести всех окрестных монстров, причем благодаря некромантии скелетное воинство еще и возрастать будет; к концу недели ты уже захватываешь первые вражеские замки. Но возможно это лишь потому, что твой сбегающий с поля боя герой каждый раз появляется в таверне с обновленным ходом. А патч это устраняет — пару раз пробежишься от замка до монстров, и ходы героя закончатся — праздник не получится.

И еще пара занятных хинтов напоследок, до кучи.

1. Можно ли выбить, скажем, тысячу гномов с помощью, скажем, одного архидьявола? Можно. Пробел (гномы ходят) — атакуешь любую их группу (а сдачи архидьяволам не дают) — сматываешься — и так до бесконечности, точнее, пока гномы не кончатся. В таких случаях, кстати, очень полезно будет экспертное slow.

2. Клоны монстров, созданные с помощью одноименного заклинания, не утрачивают уникальных способностей. Например, архангелы умеют единожды за бой воскрешать покоцанных соратников, верно? Так вот, применяя Clone (экспертный в данном случае), ты можешь творить сколько угодно воскрешений с помощью архангеловских клонов (по одному разу на клон, имеется в виду). Этот приемчик также пригодится для pit lords, master genies, ogre magi и многих прочих.

X

Скоро на российском игровом сайте www.ag.ru должен открыться отдельный блок по Третьим Героям. Вышеприведенные советы сделаны при участии ребят, которые будут его вести.

cranyoblast@xakep.ru

GameHack

Конец секретным кодам?

Денис Шершунов

Самый действенный и безотказный способ дурить игры — редактировать данные, которые запущенная игра хранит в оперативной памяти компьютера. Делается это с помощью специальных программ, для того и предназначенных. В этой статье ты познакомишься с одной из таких программок — GameHack v1.0. Весит она жалкие 30 кило, которые ты можешь скачать по адресу sbis.komi.ru/dans/files/gh10.zip. Или, если захочешь, можешь взять GameHack v2.0 с родного сайта www.gamehack.com, учти только, что от 1.0 новая версия отличается лишь тремя вещами: подурневшим интерфейсом, распухшими до 1.5 мег габаритами и необходимостью регистрации по истечении 15 дней trial-периода (приходится еще и утаскивать адд-он с cracks.pp.ru/g/ghack20.zip). Тебе это нужно?.. Тогда качай v.1.0.

GameHack — прога аскетичная и этим простая в использовании. Ничего лишнего, только самые наинужнейшие функции, представленные аккуратненькими кнопочками на экране. Когда научишься ею пользоваться, станешь свободен от необходимости рыскать по просторам И-нета в поисках кодов и трейнеров. К тому же, в отличие от топорно меняющих что попало кодов (хотел сотню золотых, чтоб фортик достроить и дальше в честную, а тебе 65 кусков с копейками... называется, удружили!), GameHack позволяет вносить изменения именно в нужных тебе объемах.

Для наглядности представим, что дурим Half-Life, и из боеприпасов у нас с тобой остался единственный патрон в столете. Сразу скажу, что самое трудное в нашем методе хака — догадаться, каким образом игра хранит количество патронов. Загвоздка в том, что нужные нам числа могут храниться в памяти в различных формах, т.е. занимать разное число байт памяти. Чаще всего, если число всегда изменяется в промежутке от 0 до 255, то в памяти оно занимает только один байт.

Примером здесь могут служить патроны и жизнь в Half-Life, Quake, Duke Nukem 3D (там они менялись от 0 до 250). Вообще, в природе существует шесть основных способов хранения чисел (GameHack оперирует с ними со всеми):

1 байт — целые числа от 0 до 255;
2 байта — от 0 до 65.000;
4 байта — от 0 до 4 миллиардов;
8 байт — около 10^20;
float — для чисел, имеющих дробную часть (однако в Quake многие целые числа хранились в этом виде);
double — float с «удвоенной» точностью, почти не встречается.

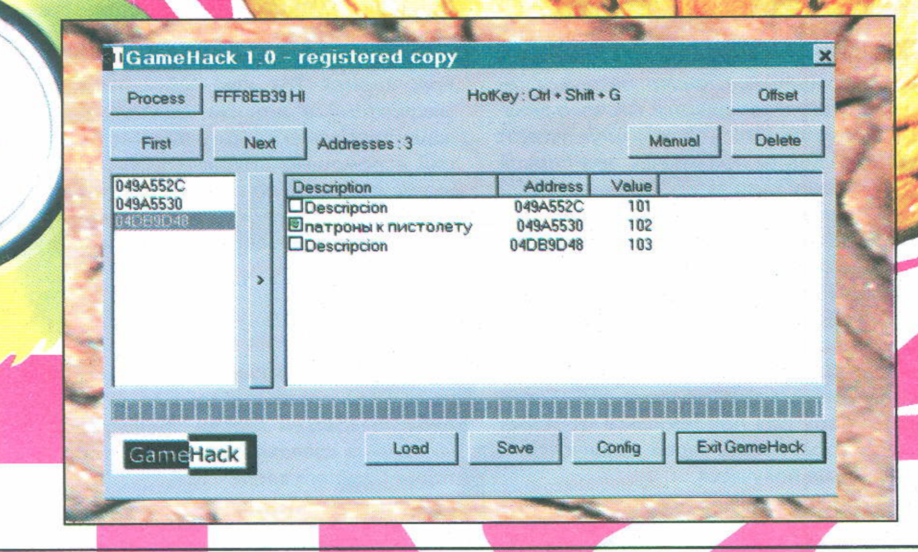
Всякий раз, начиная работать с игрой, ты должен указать GameHack'у, с каким типом данных и с каким процессом он будет иметь дело. Касаемо типов данных мы только что разобрались, теперь относительно процессов. Запускаем нашу жертву, потом запускаем GameHack. Для выбора процесса жмем на Process, в появившемся списке запущенных в данное время процессов выбираем жертву, недолго ей осталось глумиться над геймером... В списке часто можно увидеть процесс «WINOLDAP» — это какая-то программа DOS (если у тебя запущено несколько таких программ, то в списке они располагаются по времени запуска).

Прикинув, сколько байт требуется для хранения нашего числа, переключаемся из игры в GameHack (если игра чует подвох и не хочет переключаться, есть еще надежда на горячую клавишу). Жмем на кнопку First. В нашем случае, соответственно, вводим «1», выбираем тип данных «1 byte» и запускаем первый поиск — самый долгий. Дождавшись окончания поиска, переключаемся в игру и выстреливаем последний патрон. Переключаемся обратно, жмем кнопку Next и в появившемся окошке вводим «0». Если все хорошо, то в результате поиска отсеются ненужные данные и останется несколько адресов, которые появятся в списке. Если же подозрительных адресов остается слишком много, то нужно еще раз поменять число патронов (например, поднять обойму), снова нажать Next и т.д. до победного конца.

Чаще всего после второго-третьего поиска остается от двух до пяти адресов. Правильный среди них, разумеется, только один. Поступай так: выделяешь все найденные адреса и вводишь их (щелкаешь на кнопку «>»), адреса перемещаются в правый список). Теперь по каждому адресу прописываешь разные цифры: например, в первый адрес — 101, во второй — 102 и т.п. После переключаешься в игру и смотришь, какое число там появилось (хе-хе). Ясно, что если патронов сделалось 102 штуки, значит, правильный адрес был второй, можно возвращаться в GameHack и удалять все остальные адреса (выделяешь и жмешь Delete). Можно, кстати, не изменять число патронов, а просто «заморозить» его, для этого рядом с описанием есть квадратик — кликнешь на него.

Остается только добавить, что не всегда игра хранит числа так, как она их выводит на экран. Например, число может храниться увеличенным на единичку (или уменьшенным). Или, например, как в Interstate'76. Там вес брони автомобиля записывался цифрой в 10 раз большей: если броня весила 72 фунта, то нужно было искать 720. Кстати, этот же прием применяется во многих аркадах, где очки сыплются сотнями или тысячами.

GameHack — далеко не единственная программа в своем роде. Например, широко известен Magic Trainer Creator, отличающийся кучей фич и наворотов, прущих с каждого квадратного сантиметра, и очень недружелюбным интерфейсом. Есть еще Cheat O'Matic, который крайне прост с лица и изнутри, а посему может быть рекомендован всем... у кого оперативка менее 32 Мб. Но про это хозяйство (и не только) мы поговорим в следующих номерах.



X

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Открываешь файл Baldur.ini в каталоге с игрой и вписываешь туда в раздел [Game Options] строку Cheats=1, сохраняешь его и запускаешь игру. Дальше начинается раздолье. Находясь в игре, жмешь Ctrl-Tab и в появившейся строке ввода набираешь...

Позаимствовать предметик

AMUL17 — амулет Greenstone.
MISC2M — камень Dwarven Rune.
MISC2O — локон волос Kirindale.
MISC2I — Wardstone Forgery.

Посохи

STAF06 — Staff-Mace.
STAF07 — Staff-Spear +2.
STAF08 — Quarterstaff +3.

Свитки

SCRL5A — Mental Domination.
SCRL5B — Defensive Harmony.
SCRL5C — Protection from Lightning.
SCRL5D — Protection from Evil 10' Radius.
SCRL5E — Champion's Strength.
SCRL5F — Chaotic Commands.
SCRL5G — Remove Curse.
SCRL5H — Emotion.
SCRL5I — Greater Malaison.
SCRL5R — Anderis Journal.
SCRL5S — Dezekiel's Scroll.

Expendable

За ради прикола запускаешь игру с одним из следующих параметров в командной строке:
-mumford — режим Hodspodkins.
-whostayedlate — режим Rockhard.
-whostayedlateagain — типа, режим приколов.
Вдоволь нахохотавшись, пробуешь поиграться с читкодами. Для этого вводишь их в игре после нажатия серой клавиши «-» на дополнительном блоке клавиатуры:
bod — разрешить читкоды
mrbenn — пропустить уровень
zippy — неуязвимость
bucketofchicken — вид сзади
babapapa — денежки
crystaltips — жизни
dunky — очки (без стекол)
albertofrog — бонус-граната
bing — запретить читкоды

Heroes of Might & Magic 3

Поговаривали, что в HoMM3 нет кодов? Да ну как же! Нажимаешь, значится, TAB во время игры и печатаешь в строчке ввода, чего тебе надобно для полного геройства...
nwcphisherprice — осветляет экран
nwctrojanrabbit — выиграть сценарий
nwcsirrobin — проиграть сценарий
nwcalreadygotone — показывает карту места, где лежит Грааль
nwcgeneraldirection — показывает карту
nwconlyamodel — все ваши города выстраивают все возможные постройки, включая те, что происходят от Грааля
nwcshrubbery — +100 всех ресурсов, +100,000 золота
nwcavertingoureyes — 5 архангелов в каждом пустом войсковом слоте у героя
nwcfleshwound — 10 черных рыцарей в каждом пустом войсковом слоте у героя
nwcigotbetter — текущий герой повышает уровень
nwccoconuts — неограниченный ход для выбранного героя
nwcmuchrejoicing — у выбранного юнита мораль +3
nwccastleanthrax — у выбранного юнита удача +3
nwcantioch — даются все военные машины
nwctim — 999 спеллпоинтов и все заклинания

Rage of Mages 2

Во время игры вдарь хорошенько по клавише Enter, и пусть ее тебе будет не жалко! А если жалко, то можно, по приколу, и просто нажать. После этого вводи
##Coward для включения режима читов.
И затем...
#create [amount] gold — золото
#create None Gloves — магические перчатки, увеличивают скилл воздуха
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword — создать монстрорезку. То бишь себе навороченный меч
#event [number] — показать один из разговоров
#hide map — спрятать карту
#killall — убить всех врагов на карте
#modify army +god — неуязвимость всех твоих людей
#modify army +spells — все заклинания у всех твоих магов
#modify self +god — неуязвимость
#modify self +spells — все заклинания
#pickup all — поднять все
#show map — показать всю карту
#victory — победа в миссии

ST: Birth of Federation

Для включения кодов запускаешь игру. Правда, гениально? Но не просто так запускаешь, а с параметром «-Mudd». Именно с большой буквы. Потом в игре жмешь:
F9 — добавляет ко всем исследованиям 100%
F10 — 10,000 кредиток. Интересно, почему в будущем деньги называются «кредитками»?
F11 — включает/выключает всю карту
Для просмотра различных красивых видов игры запустите ее с параметрами:
-bones — слайды, которые показываются, когда ты формируешь альянс
-gorn — проигрыш игры
-kirk — уничтожение планеты
-picard — победа
Примечание: коды по ST: Birth of Federation проверены мною только для ранней версии игры. Вероятно, в полной версии не работают — проверяй сам.

SWEI: The Phantom Menace

В игре нажимаешь BackSpace, затем начинаешь бесчинствовать.
oldcode — крайне полезный код. Выводит надпись «debug 1». Если его еще раз ввести — выводит «debug 2».
happy — оружие с номером 3 подзаряжается. Выводит «Open your heart». Повторный ввод возвращает энергию в нормальное состояние. Выводит «Excellent meditating!».
from above — камера переходит в режим «вид сверху». Выводит «Get up on it». Повторный ввод помещает камеру сзади игрока, выводит «Get down ag'in».
naughty naughty — помещает камеру сзади игрока, выводит «Behold my neck-spike». Повторный ввод возвращает камеру в обычное положение, выводит «Blort!».
perf — включает/выключает прорисовку ребер треугольников.
60fps — выводит надпись «60». После повторного ввода — «30». Супер.
but i feel so good — цвет Силы меняется на красный. «You're the guy with the Force». Повторный ввод: меняет цвет на пурпурный. «Play nice».
perfection — пурпурная Сила становится убийственной. «Deadly force authorized». Повторный ввод: возвращает все на свои места. «Nobody's perfect».
slowmo — режим замедленного движения, специально для тормозов. «Super slowmo mode». Повторный ввод: нормальный режим. «Normal mode».
beyond cinema — уменьшенный экран. Повторный ввод: обычный экран «Back to 'ol pan-n-scan».
turntables — портит работу всех читкодов. Пишет «The tables have turned». Повторный ввод: «It was just a dream... OR WAS IT?!». Чтобы вернуть читкоды к работе, приходится перезапускать игру.
i like to cheat — все оружие, 500 боеприпасов к оружию 2, 500 к 3, 5 к 4, 1 к 5, и 10 к 6-му оружию. «You are now the biggest cheater in the world».
give me life — Устанавливает здоровье в 100. «Rock on».
heal it up — аналогично предыдущему.
where is gurshick — денежки.
gurshick — то же, что и предыдущий.
brenando — пишет: «Tech Bonus!».
rex — выводит красные линии вокруг меню. «Feel the power of REX».
iamqueen — играть за Queen Amidala.
iampanaka — играть за Captain Panaka
iamquigon — играть за Qui-Gon Jinn.
iamobi — играть за Obi-Wan Kenobi.
i rule the world — выводит «Youd da Man».
i really stink — устанавливает уровень сложности на easy. «Skill Level Set to Weenie».
fps — выводит количество кадров в секунду.
donttttt — убивает игрока. «That's what you get for saying that».
rrrrright — убивает игрока. «That's what you get for saying that».
kill me now — убивает игрока. «DON'T DO IT MAN!!!!».
drop a beat — экран становится волнистым, «No, really, I feel fine». Повторный ввод: все нормально. «Back to reality».

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

"Хакер" — единственный игровой журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Ведущий рубрики
Behemoth (demonlair@mail.ru)

Старое, но недоброе...

Думеры, бойцы старой закалки... Знайте, что обновились версии Doom Legacy GL и Кокаковского DoomGL (того, что явился на смену почившему GLDoom). Смотайтесь на *http://student.ulb.ac.be/~tvelsuwe/doomlgl/doomlgle.htm* и *http://perso.club-internet.fr/mryssen/DoomE.htm* соответственно... Первый догожее приличнее будет, но Кокак занимается еще GLHeretic и MultDoom (примочка, которая позволяет гонять в doom'овский мультиплейер на одном компе), так что демон их разберет. Оба держат высокие разрешения, имеют модные консольки, полноценно юзают мышей и ужасно, просто удивительным образом тормозят. Потому я пока подожду забрасывать свой ZDoom. Захочется сравнить, имейте в виду, он здесь: *http://zdoom.notgod.com.*

Кстати! Кому исходники Hexen и Heretic? На память?.. *www2.ravensoft.com/source.*

Моды обычные

www.unrealcontest.com/unreal2d
Чтобы выдумать такое, надо быть слегка не в себе. Представьте себе переработку анриловских трехмерностей... в аркадный сайд-скроллер! Да еще дэсматчевый! Да еще с CTF! Оружие, модели и прочее — стандартное, но идея! Если бы только еще и карты были сделаны на уровне... Однако судить будем после релиза.

www.converted2.com/ktk/main.shtml
И если относительно предыдущего пункта возможны разногласия, то в данном случае уже сомневаться не приходится: автор — законченный маньяк. Peter «[KTK] Pistol» Kennedy сотоварищи впустили в наскучивший Half-Life v1.0.0.9... кендеров-убийц! В программе также соламнийские рыцари, маги и прочий Кринн — всего 5 классов бойцов. Без вопросов топаем туда и ставим диагноз!

www.planetunreal.com/u4e
Есть просто отличный ДМ-мод для чахнущих без внимания анрильщиков. Полностью переделанное оружие, новые на удивление приятные карты. CTF, дэсматч. Grappling hook. Бета, но ошибок я не видел. Что еще сказать? Ракетомет, похоже, скоро срастят с фонариком — все равно он годен только для разведки. И пес с ними, с ума все посходили, расстройство одно.

www.planetquake.com/chaotic
Chaos DM. Не мод, а мечта химика. Масса нового оружия и диковатый погребальный юмор. Хохотать во время deathmatch? Да запросто!

www.planetquake.com/nighthunters/main.html
Специально для любителей махать фонариками в темноте — новая версия Night Hunters. Один из любителей превращается в предатора и низводит все шевелящееся вокруг, а шевелящееся пытается задавить его массой. Предатор ограничен в выборе оружия и не носит брони, но что имеет — тем имеет.

Фото: В. Пискунов

Deathmatch

Кстати, можно играть и сингл. Мило. И все-таки я скажу!!! Не бывает на свете таких фонариков! Вот!
www.planetshogo.com/bloodbath
Бедным игрунам в Shogo, в свете последних событий с закрытием адд-онов, непременно надо посетить место обитания одного из немногих сеговских модов; там же и модельки к нему. Ничего особенного, но внушает робкий оптимизм.
www.planetblood.com/dl/dl.asp?planetblood/misc/Voodoo14.zip
Также, то есть потихоньку, раскочегариваются и blood'овцы. По указанному адресу лежит файлик с маленькой модификацией.
www.planetkingpin.com/warehouse/multi.htm
В кингпиновых загашниках обнаружено руководство по включению в этой выдающейся деме мультиплейера. Событие, однако. А в соседнем ящике валяется парочка DM карт...

Моды крепостные

www.planetunreal.com/fear
Многообещающий проект по имени Fear закрыт в стадии беты. Классический случай TF-мода, с характерным, смещенным на сторону обороны балансом сил. Шесть классов, у каждого — свое волшебное свойство, применяемое в трудный момент. Минусы: нет крюка, зато есть баги, из которых главный — зависающее в руках оружие. Но даже это не портит удовольствия. Незаменим для тех, кто ждет Unreal Tournament. Поиграем на прощанье?
www.planetunreal.com/infiltration
Как-то незаметно случился релиз анриловского мода Infiltration. Это — мутация CTF, в которой Красные пытаются уволочь у противных Синих компакт-диск с секретной инфой, а те, наплевав на Женевскую конвенцию и христианское всепрощение, окапываются, жуют жвачку и наглецов этих дружно не любят. Хамский мод.
www.hexenworld.com/siege
Из той же оперы мне вспоминается мод Siege для Hexen II. Все то же самое, только наоборот. Не диск, а штандарт, не CTF, а честный TF, фэнтезевость вместо техно: магия, мечи, копья и прочее... Вдобавок стационарные катапульты, которые мечут все, что попало, даже самих игроков. Примечателен мод, помимо присущей Хексену сложности, еще и тем, что возвращена кнопка Use. Прелесть.
http://194.134.146.170/THF/index.html
А вот и для Heretic II мод имеется. Знакомый сюжет: мальчики (подозрительно сильные) против девочек (тоже, знаете, такие розовенькие)... Однако шуточки в сторону. Мод крепкий! Пара баз да крепость, а в крепости — алтарь, который надо окольдовать и потом удерживать (каждые 25 секунд — фраг), 8 классов, неплохой баланс сил... и, как итог, хронический недосып.

Боты

www.botepidemic.com/gladiator
Gladiator снова заапгрейдился (до 0.95). Теперь такой хороший, что даже делает рокетджамп.
www.playspoon.com/tribes.shtml
Появился бот для Starsiege Tribes. И уже делает первые шаги. Славный зверушка, но туп, конечно, на редкость. Кличка — Spoonbot.
www.quakefiles.com/files/keypage.php?filekey=q3aqtbots1
Праздник на нашей улице!!! Тем, кто парился без ботов в Q3, посвящается! Вот этот файлик! Это включалка ботов. Только ведь они все равно пока глючные...

Тотальные переделки

Попробуй, выбери! Пыльный Дикий Запад или фэнтезевый Древний Восток? И то и другое — коммерческие продукты на основе Q2, выходящие в скором будущем, но нам доступны вполне пристойные демы. И нож, и пушка работают просто прекрасно.
Wanted — www.wantedq2.com.
Dawn of Darkness — www.dawnofdarkness.com.

Мультипримочки

http://jb.quake2.co.uk
Огромное количество народу по всей Сети трудится, не покладая рук, над утилитами для облегчения нашего, квакерского, непростого труда. Одна из них, BotJohnny, занимается не только запуском ботов, но и настройкой практически всего игрового окружения — карт, моделей, скинов, команд игроков... Весьма, весьма полезно для квакера-сетевика. Финальная версия уже доступна.
www.planethalflife.com/hlhelper
Сильно урезанный аналог этого красавца в мире Half-Life, H-L Helper, окрутел до версии 2.0, но остался почти бесполезен. Основное его назначение — работа с модами и мелкие настройки.
http://q2cp.telefragged.com
Вовсю идет работа над Quake II Console Parser. Кто не в курсе — это анализатор лог-файлов, но не серверный, а подлаженный для игрока.
http://cstats.quakecity.net
Практически полный аналог Quake II Console Parser. Величается Console Stats.
www.planetquake.com/gibstats
А вот более мощный, многофункциональный, но глюковатый зверь — Gibstats. Логи серверные, личные, анализатор демок, поддержка Linux — просто круто!
http://gamestalker.zero-ping.com
Цирк. Еще один бесплатный продуктик, GameStalker, пытается конкурировать с Gamespy'ем!
www.planetquake.com/deathmon
Клиентовский модик — DeathMon. Лагометр, статистика фрагов, процент потери пакетов, все это — прямо на HUD игрока.

Юный самопальщик

www.planetquake.com/skinsmith/skins.html
Ну вот, появились первые скины к Q3. По этому адресу лежит посвящение Тренту Резнору. Нравится! Там и руководство есть... Это намек.
www.planethalflife.com/coldfusion
Есть несколько занятных моделей для HL. После кваков — умиротворяющее зрелище. К ним еще viewer нужен, это на *www.swissquake.ch/chumbalum-soft/hlmviewer.html*. Отцы! Навестим этот детсад, покажем, как должно быть?
www.planethalflife.com/fixxxer/hltuts/hl_weap1.htm
Полезная вещь в хозяйстве — учебник по изготовлению оружия для Half-Life в трех частях. Вот так, запросто. Только циферку в ссылке меняйте.
www.3dpalette.com/goldbug/quake
Что делать, если вдруг при игре в Q1 вам захочется получить по морде из рельсы? Мечты сбываются. Обычный оружейный мод, а как приятно. Правда, это не совсем railgun. Летит не мгновенно и юзает shells. Сорцы есть, можете глючить...
www.lglass.com/thief/editor/sample.html
Едва не позабыл о главном. Вышел редактор уровней для Thief. Там рядом лежат оригинальные миссии — то есть в одной куче все, что нужно любителю приятных извращений.

X

Развал творцов

«Редакторами не становятся, редактором надо родиться!» — сказал как-то один малоизвестный редактор одного малоизвестного компьютерно-игрового журнала. Но речь не об этом.

Творец, как известно, создал людей по образу и подобию своему, в связи с чем мы оказались существами творческими. Однако, кроме совета «плодитесь и размножайтесь», он не намекнул, в чем еще мы должны бы проявлять свою творческую потенцию. Поэтому за время своего существования человечество натворило много чего. И неужели мы с тобой останемся в стороне?!

Для начала пара ссылок по **Need for Speed III**:

www.eleves.ens.fr:8080/home/auroux/nfs/ — редактор треков.

www.geocities.com/TimesSquare/Corridor/6882/ — редактор самих автомобилей. Можно скачать несколько моделек, созданных автором программы.

www.darkjedi.com/download/caa/jedi/jed_beta92.zip — редактор уровней **Jed** для **Jedi Knight** и **Mysteries of the Sith**. Программа хитро устроена: позволяет производить все действия как бы в 2D, хотя на самом деле они выполняются в полном трехмерье.

И снова две утилиты для одной игры, на этот раз и с одного сервера:

www.ritualistic.com/sinister — **Sinister**. Один из первых редакторов для **SiN**.

www.ritualistic.com/node/index.html — **SinED**. Создай свои карты и текстуры для демоверсии SiN.

http://members.wbs.net/homepages/s/o/f/softparts/Traxx12.zip — программка с отличным названием **Traxx 1.2** (читается как «трах раз, трахх два!») является редактором треков для **Monster Truck Madness 1/2**. Говорят, простая в употреблении...

Три нижеследующие ссылки приведут тебя к трем вариантам программы Doom Editor Utility. Что она делает, и ежу ясно из названия, так что ты должен догадаться. А варианты отличаются только оперативной системой.

ftp://ftp.cdrom.com/.4/idgames/utils/level_edit/deu/deu521.zip — версия для DOS.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/doom2/utils/level_edit/deu/w16deu524.zip — версия 16 бит (Windows 3.x).

ftp://ftp.cdrom.com/.4/idgames/utils/level_edit/deu/w32deu59.zip — версия 32 бит (Windows 95/98).

Две ссылки на утилиту **CraftGen**, которая генерит случайные карты для **Warcraft II**. Параметры карты, как и положено, можно устанавливать самому.

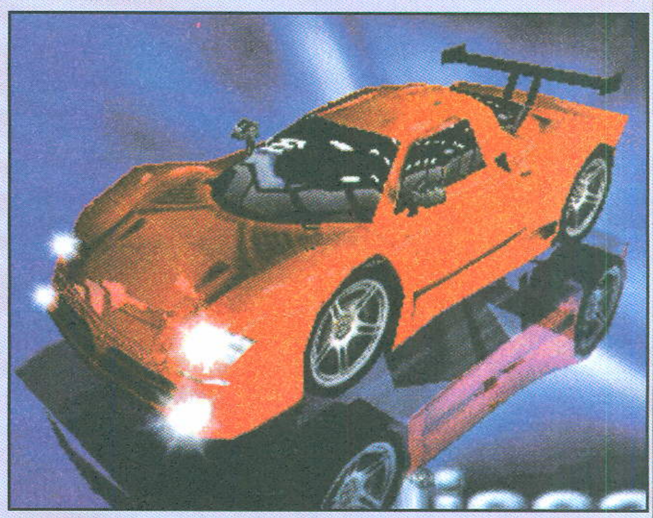
http://homepage.rconnect.com/feeze/CG32v30.zip — 32 бит.

ftp://ftp.games.no/pub/am/demoer/editors/cg16v11.zip — 16 бит.

Ты полагаешь себя гуру в разработке игровых уровней? Тогда почему бы не получать призы за то, что умеешь лучше других? Сказано — сделано. Объект: Ancient Conquest. Заказчик: **ReAction Games**. Задание: игровая карта. Гонорар: сходи на их сайт и узнаешь сам. Адрес: ***www.reactiongames.com***.

Обломись и возрадуйся

Приветствую тебя, играющий неттер. Так уж вышло, что в прошлом номере **X** нашей рубрики не было - как водится, по техническим причинам. А ты небось подумал, что все, хана Игровому Интернету? Обломись и возрадуйся - рубрика живее всех живых, и тебя в том числе. Мы тут прекрасно сознаем(ся), что геймеру Сеть нужна не меньше, чем студенту для рефератов или подростку для галерей .jpg. Причем возрадуйся вдвойне, потому как в этом номере рубрика не просто возродилась, а возродилась в новом качестве. Во-первых, увеличилась вдвое, что ты уже не мог не заметить, если глаза откуда надо растут. Во-вторых, сбылось то, о чем тебе могло только мечтаться: отныне здесь ты сможешь узнавать и о свежеиспеченных демках, и о свежезаконопаченных патчах. И, в-третьих, чтение нашей рубрики теперь благотворно сказывается на кислотно-щелочном балансе твоего модема. Круто? Еще бы! Так что, как говорят в мерзких ток-шоу, оставайтесь с нами! Хе-хе...



Эта славная тачка сваяна в одном из редакторщов NFS3

Примочки для ролевок

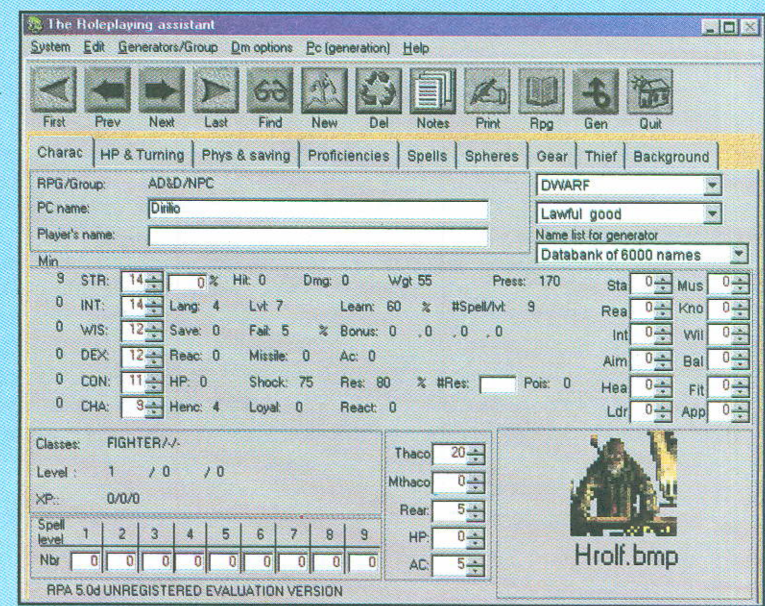
Удобная вещь CRPG. И персонажа удобно генерить, и кубики за тебя услужливо кинут, и damage подсчитают, нужные модификаторы прибавив и отняв. Обленились владельцы чудо-техники ЭВМ писать на бумажках да греметь дайсами. А помощь она - тут как тут, спешит с экранов тех же ЭВМов. Век автоматизации, ничего не попишешь!

www.geocities.com/Area51/Zone/5444 — не можешь купить 20-тигранные кубики для любимого ролевика? Ха! Еще бы. Ну да не квасься, подскажу. Лезь на этот сайт и качай себе **Fuzzy Dice**! Кидает сколько хочешь граней с заданными save'ами. Плюс простенький генератор персонажа, тебе до кучи.

http://ourworld.compuserve.com/homepages/GlenMartin/ — есть тут такие, кто в **NeverWorld** играют? Не слышу... Небось, спрятались. Вылезайте, для вас генератор персонажа. Незарегистрированная версия генерит только Hourani, так что либо платите за полную версию, либо... хакер ты или не хакер, в конце-то концов?!

www.rpgweb.com/rpa/ — здесь спрятана утилита с огромным количеством возможностей. Зовется **Roleplaying Assistant**. Генерит любых персонажей по AD&D, а также систем StarWars и Cyberpunk. Тонны настроек, генерация по всем правилам, включает в себя все, что только можно придумать. Плюс отдельно можно скачать адд-он с 2200 (!!!) заклинаний. 2poisonS рекомендует. Однозначно.

http://members.xoom.com/mateoj/ — **Mateo's AD&D DM and Player Database**. Длинное название маленькой программки. Маленькой, да не бесполезной. Она содержит в себе набор статистик, правил и много другой инфы из знаменитой AD&D системы. Взглянуть, пожалуй, стоит...



Интерфейс Roleplaying Assistant

Копилки обмана

Тема читов волнует народ. В прошлом номере мы «обзирали» сайты этого гнусно-обманного направления, теперь пойдем еще дальше. Не всегда хочется каждый раз лезть в Сеть за нужным чит-кодом, да и И-нет под рукой есть не у каждого. Настоящим читерам заветные коды нужно держать ближе к телу, в специальных базах данных. Вот о них-то я тебе сейчас и порасскажу.

www.imperialc.com — по этому адресу прописана контора с длинным и пижонским названием Imperial Creations Software Inc. Собственно, до нее самой тебе дела никакого нет, поверь мне, зато с этого сайта можно урвать неплохую программку **Cheater's Lair**. Кроме читовой базы данных по 700 играм, она содержит еще и утилитку, которая позволит тебе «подправлять» нужные файлы, даже не зная hex кода. Хакерство в массы, товарищи!

www.cheatinformant.com — тут можно найти одноименную программку **Cheat Informant**. Ничего в ней особенного нет, читов на 400 игр, простенький интерфейс, разве что только бесплатная... По крайней мере, с кряками не надо возиться.

www.germany.net/teilnehmer/101/80435 — еще одна база данных. **Cheat Book Database'99**. На этот раз всего 120 игр, но зато эта программа обладает двумя преимуществами. Во-первых, она вполне свежая, что очень ценно, учитывая, что читы людям нужны преимущественно для свежих игр. Во-вторых, в нее встроен набор ссылок на читовские сайты. Полезно, конечно, но вообще для этих целей можно и просто открыть рубрику Game WWW в прошлом номере X :-) .

www.hzeeland.nl/~sven/gameaid.html — некая компания Baron Software приготовила тебе этот приятный сюрприз. Их утилита **GameAid 98** содержит не только читы, но и хинты (не путать с финтами, которые ушами), прохождения и даже ФАКи! Но и даже не это главное. Главное — то, что весь этот джентльменский набор игромана-хакера обновляется каждые два месяца, и все это абсолютно бесплатно! Нравится? А то! **X** плохого не посоветует.

www.wadesoft.com — программу с названием **Hacker** я, сам понимаешь, обойти стороной не мог. И действительно, свое название она получила не зря. Любую игру, где есть save файлы, при наличии минимальных навыков и этой программы можно легко поиметь. В смысле — полюбить. Hex editor прилагается.

И напоследок еще несколько адресов по этой теме для самых въедливых:

www.fortunecity.com/skyscraper/babbage/503 — **Cheat Central 2.0.**

http://home.sol.no/~cworld — **The Cheater's World** (600 игр, периодические обновления).

http://members.xoom.com/Aziraphael — **Patch Savegame Editor** (включает также 460 читов).



Эмуляторы детства

Есть распространенное мнение: дескать, PC only and forever. Пи-симаны (ну и слово, а по-другому и не скажешь) всегда с пренебрежением относились ко всяким там приставкам и прочему детскому барахлу. Однако это почему-то не мешало им создавать эмуляторы для не-пи-си-шных платформ, включая те же приставки. Нда. А я где-то слышал, что мазохизм — это извращение...

http://bleem.com — **Bleem**, наверное, представлять не стоит. Ты уже наверняка наслышан о его громкой истории. Как считаешь, может, пришло время тебе самому взглянуть, из-за чего весь сыр-бор поднялся?

www.emuunlim.com/nemu64/nemu0009.zip — это, как видишь, адрес не странички, а файла. Файл этот есмь ни что иное, как ранняя бета версия эмулятора Nintendo64. Спросишь, куда засовывать картриджи? Нуууу.... Подумай...

http://ced.8m.com — заскучал по Atari 2600, приятель? Пожалуй сюда. **FeFree26** изобразит на удивленном мониторе твоей писишки Атарину физиономию. Да, чуть не забыл, скачивать разрешено только те игры, для которых легально приобретен картридж. Усек, баклан? ;-)

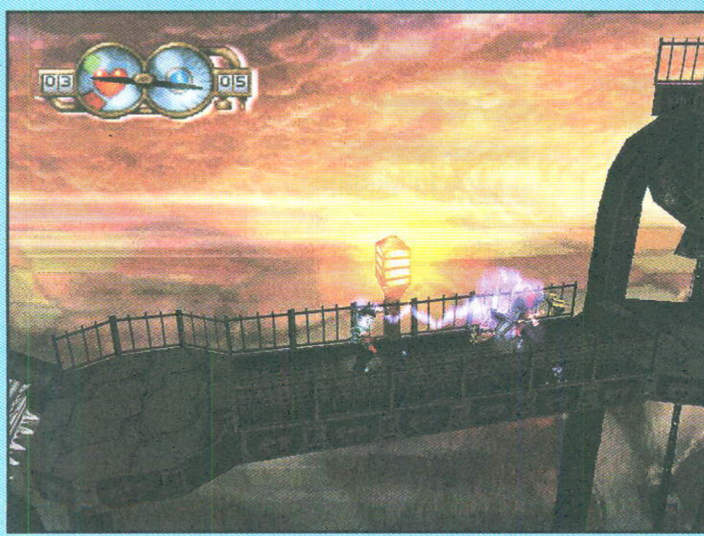
www.classicgaming.com/cb64 — Commodore 64 возвращается! Примерно так называется эта программа (Come Back 64). Идет под ДОС, эмулирует, как ни странно, Commodore 64. Сам автор считает, что программа «далека от совершенства», поэтому никаких гарантий, что она у тебя вообще запашет, а запахав, не снесет тебе все, что только можно снести.

Все еще не хватает эмуляторов? Лезь дальше по списку:

www.methedrine.demon.co.uk — **SpecX**. Эмулирует Sinclair ZX Spectrum.

www.geocities.com/SiliconValley/Park/6558/ — **Win64**. Еще один «симулятор» Commodore 64.

www.euronet.nl/users/jkoot/snes9x/zips/s9xd096g.zip — **SNES9X**. Super Nintendo.



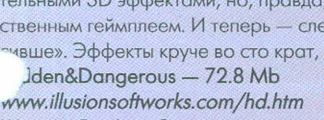
Все на демонстрацию

С этого номера мы начинаем постоянный обзор свежих демок, исключительно для того чтобы тебе не приходилось тратить дорогостоящие часы в онлайне на скачивание очередного шестидесятимегабайтного дерьма.

Hidden&Dangerous

Baseball 2000 — 13.9 Mb
www.microsoft.com/sports/baseball2000
Если вдруг есть здесь те, кто любит этот чуждый русскому сердцу, буржуазный, мерзкий, обожаемый натовцами вид спорта, то пусть его комп подавится этой мастдайской демкой. Да, она еще и от Microsoft. Впрочем, если ты все-таки фанат (до сих пор, несмотря на мою грозную отповедь), то — качай. Говорят, не так плохо.

Expendable — 50.2 Mb
www.rage.co.uk/expendable/expendab.html
Они сварганили Incoming, поразив мир потрясающими, сумасшедшими, умопохренительными 3D эффектами, но, правда, не сумев никого впечатлить своим весьма посредственным геймплеем. И теперь — следующий шедевр для ценителей «поярче да покрасивше». Эффекты круче во сто крат, геймплей — ну... немного лучше.



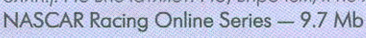
Hidden&Dangerous — 72.8 Mb
www.illusionsoftworks.com/hd.htm
Швырни Rainbow Six на открытые пространства а-ля SpecOps, и гамес по имени «Зынькавшийся и Опасный» предстанет перед тобой во всей своей посредственной красе. Операции 4 солдат в тылу врага во время Второй Мировой. Бета-версия уже валяется на отечественном рынке благодаря стараниям особо жадных до деньги пиратов (вот уже где беты под видом полноценок печатать, блин!). Не впечатляет. Но, впрочем, я не любитель этого жанра...

Золотой век

Кое-что пришедшее из золотого века компьютеров. Есть вещи, для которых никакие эмуляторы не нужны, несколько секунд даунлоуда — и можешь насладиться игрой своей молодости! За антиквариатом обращаться по адресу: *www.digger.org*. Те, кто по названию сайта не догадался, какой игре он посвящен, могут смело идти... прочь. Без толку — только облюетесь от отвращения. Те же, для кого это слово пробуждает в душе что-то далекое и не окончательно потухшее — сходите, понастальгируйте. Приятно, знаете ли...



Грандиозное событие для... тех, кто понял



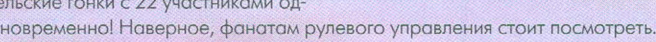
NASCAR Racing Online Series — 9.7 Mb
www.nros.com
Мало того что это многопользовательские гонки, жанр сам по себе уникальный, так там еще и некоторая изюминка присутствует. Может быть, даже не изюминка, а целый урюк. Или рахат-лукум. Или люля-кебаб. Одним словом, победителям в виртуальных гонках вручаются совсем даже не виртуальные денежные и вещевые призы. Неплохо для начала, как мыслишь? Кроме того, авторы утверждают, что NROS — единственная игра, которая позволяет проводить многопользовательские гонки с 22 участниками одновременно! Наверное, фанатам рулевого управления стоит посмотреть.



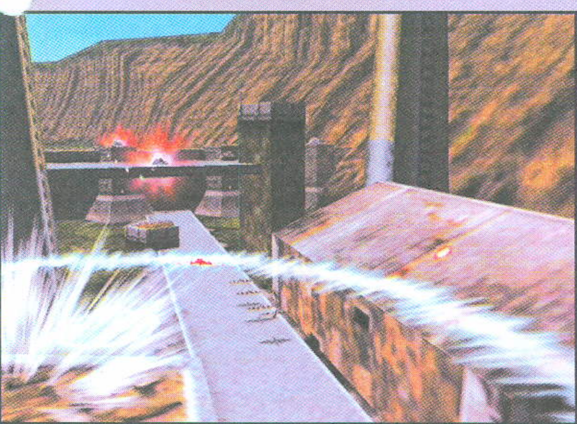
Shadow Company



Expendable



Shadow Company — 17.8 Mb
www.sinistergames.com
Еще один претендент на долларовые лавры жанра Combat Simulation, но сей раз в несколько ином ключе. Ближайший аналог — Commandos в 3D. Команду наемников забросили куда-то в Африку, видимо, добывать кокосы. Не набрав необходимое число кокосов и понеся значительные людские потери в ходе операции, команда с боями отступает к месту эксфильтрации. Но вместо уютного вертолета и пополнения потраченных хит-поинтов их ждут враждебные джунгли со стаями диких обезьян. А что они хотели? Бразилия, мать ее!



Xtom 3D

Xtom 3D — 14.8 Mb
www.jamie.co.kr/xtom3d
Странное название и не менее странная игра. Кажется, корейская и исключительно этим любопытная (вы извращенец, сэр? — эта ссылка для вас). Дело происходит на континенте драконов и эльфов. Все перессорились из-за какой-то синтетической магии, которая, вроде, дюже крутая, но опасна для окружающей среды. Начинаются какие-то войны, проходят они в 3D, с кучей спецэффектов, но все равно все как-то странно. Да и вообще это action... Если решишь скачать себе эту демку и она тебе не понравится, не говори, что тебя не предупреждали.

Заплаты

Патч — вещь, казалось бы, незначительная и не заслуживающая большого внимания. Весят они обычно немного — скачал, поставил и забыл. Но ведь патчи тоже бывают разные: без одних игру просто невозможно закончить из-за ошибок разработчиков, а другие только и делают, что добавляют поддержку какой-нибудь никому не известной видеокарты, или меняют ноту фа на соль в 6 треке из 18 миссии 4-й кампании. Чтоб не насиловать понапрасну игру такими вот патчами, читай нижеследующий текст. Ежемесячно.

Close Combat III — 1 Mb
ftp.microsoft.com/deskapps/games/public/cc3/patch/cc30b.exe
Обновление до версии 3.0b. Внушительный список исправлений и добавлений, хотя все по мелочи. Если б этот патч был потяжелее (мегабайт эдак на десяток), то не стоил бы потраченного на качание времени; а так — всего один мег, можно и залить.

HellCopter — 138 Kb
ftp.avault.com/patches/hlaunch.zip
Патч делает всего одну вещь: позволяет выбирать ранее недоступные разрешения экрана. Зато и весит всего чуток.

Lands of Lore III — 731 Kb
ftp.westwood.com/pub/lands3/updates/lol3107a.zip
Славный патч. Весит мало — фиксит много. Так много, что не стоит даже начинать перечислять. Скачивай обязательно!

Midtown Madness — 529 Kb
ftp.microsoft.com/deskapps/games/public/midtown/dplay/DplayUpd.exe
Яркий пример того, для чего нужна эта рубрика. Функции патча: добавляет обновление Direct Play. Все. Тем, кто не вылезает из MSN Gaming Zone, должен понадобиться. Остальным — забить.

NBA Live 99 — 6.5 Mb
ftp.avault.com/patches/nbalive9.exe
Тонна добавлений и изменений, все мелкие. Из крупных: добавлены rookie players. Что это за звери – я не знаю, играющим виднее. Также добавлены арт и голос (для rookie players, вероятно?). Остальное по мелочи. Имеется также патч для Voodoo 3 по адресу *ftp.avault.com/patches/nba_99_update.zip.*

Redline — 8.59 Mb
ftp.avault.com/patches/redline_update.exe
4 арены для deathmatch + 1 арена CTF. Улучшения надежности клиент-сервер, исправление багов.

Quest for Glory V v1.02 — 640 Kb
ftp.avault.com/patches/qfg5up12.exe
По сравнению с предыдущим патчем сущий пустяк: исправляет одну вещь — трупы на арене. Зато включает в себе все исправления патча v1.01, так что тебе не придется качать их оба. А в первом патче только перечисление исправлений занимало весь лист. Так что если играешь в Quest for Glory V — тяни обязательно.

Settlers III v1.34 — 2 Mb
ftp://208.247.156.31/updates/s3all134.exe
Для этой игры выпущено уже несколько дурацких патчей, этот — свежайший в их длинной череде. Фиксит две вещи: вылетание игры при присвоении высшего приоритета некоторым видам товаров и проблему с нахождением юнитами пути (по заявлениям авторов, эта ошибка случалась раз в 15 часов реального времени).

SiN — 1.9 Mb
www.ritual.com/files/sin105.exe
Последний (v1.05) патч для SiN. Новая внутриигровая камера, небольшие улучшения квантового дестабилизатора, команда «ctf_forcejoin» и несколько мелких багфиксов. Прикол состоит в том, что он устанавливается только на патч v1.04, так что тебе придется скачать еще и его. На этом прикол не заканчивается. Патч v1.04 ставится только на v1.01 и выше, то есть если у тебя девственно чистый SiN, то тебе придется качать 3 патча, чтобы довести его до соответствующей кондиции. Но и это еще не самое смешное. Смеяться ты начнешь, когда узнаешь размеры предварительных патчей, которые ставятся до 1.05. Счастливого даунлоуда! Адреса ранних «заплаток»:
ftp.avault.com/patches/sin104.exe — v1.04 (11.17 Mb)
ftp.avault.com/patches/sin101.exe — v1.01 (18.57 Mb)

Двухминутное кино

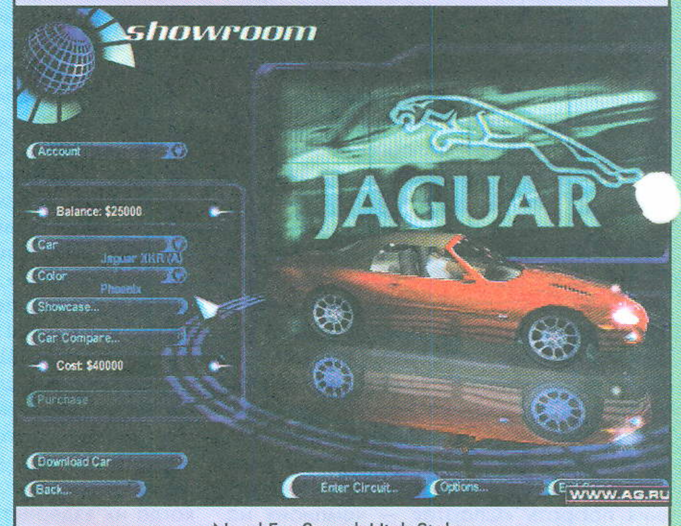
Если демки еще нет, а посмотреть на игру аж страсть как хочется, то в твоей беде тебе может помочь мувик. Он же не интерактивная демка, он же мультик, он же avi'шка. Вообще, смотреть мувик, чтобы получить представление об игре, это все равно что наблюдать за аппетитно жующим человеком, чтобы утолить свой голод. Но если уж совсем невтерпеж, то иногда и на такой изврат можно пойти. По крайней мере, мультик лучше, чем неподвижные скрины. Посвящается фанатам с пеной у рта.

Flyl — 2.1 Mb +
ftp.avault.com/movies/Flyl.zip
Авиасимулятор эпохи бипланов (не путать с бакланами, нашими братьями родными). По этому адресу ты найдешь Quick Time movie на пару мегов. Если не насытишься, хватай avi'шку, она подлиннее. Вот адреса:
ftp.avault.com/movies/fly160.zip — 160x120. 2 минуты 45 секунд. 13.3 мег.
ftp.avault.com/movies/fly320.zip — то же самое, но 320x240. 30.5 мег.

Need For Speed: High Stakes — 3.6 Mb
ftp.avault.com/movies/nfshs.zip
NFS мне нравится, помимо прочего, своими роликами. Вступительным и теми, что крутятся, если долго не трогать клаву. Они действительно стильные. Поэтому avi'шка от NFS: High Stakes тебе, по идее, должна понравиться. Вернее, их целых четыре штуки. Очень маленькие и по размеру экрана (160x120), и по продолжительности (каждая по 10 сек.), но зато и качать долго не придется. Комплект из четырех роликов весит три с половиной мега.

Shadow Man — 31.8 Mb
ftp.avault.com/movies/shadowman-long.zip
Кинофильм длительностью 2 минуты 48 секунд по игре Shadow Man от Acclaim. Размер экрана 360x240. Как говорил кто-то с какого-то сайта: «Долго качаем, быстро смотрим. AVI'шки, господа!»

System Shock 2 — 17.7 Mb
ftp.avault.com/movies/avaultss2.zip
Игра, ради которой, возможно, даже стоит пожертвовать часом-другим времени, чтобы на 3 минуты 24 секунды окунуться в мир киберпанков (Cyberpunk). А если у тебя связь T1 и тебе не в ломак качнуть 17 с лишним мегов «чиста проста так», то заливай себе этот файл, даже не будучи поклонником System Shock. Вполне может понравиться.



Need For Speed: High Stakes

Ведущий рубрики — **Александр '2poisonS' Сидоровский** (*2poisonS@xakep.ru*)

Здравствуй, милый ребенок. Я, в лице и от имени покойного Шикеля Грубого, высказываю искреннюю надежду на то, что твои родители достигли совершеннолетия. А значит, они полностью отдавали себе отчет в том, зачем и почему они допустили тебя к чтению этой статьи. Не каждому может прийтись по душе этот материал. Контрольная группа из 666-го детского сада имени маркиза Де Сада после продолжительного бета-тестирования данной статьи заявила, что в ней слишком мало секса и насилия. По их просьбе мною внесены соответствующие изменения, а также исправлены кое-какие баги. Среди основных ликвидированных багов в коммерческой версии статьи «Три измерения смерти» отмечу следующие:

1. Из статьи исключено подробное описание игры «Тетрис» ('Tetris'), ибо причастность ее к жанру 3D-шутеров подверглась агрессивному сомневанию со стороны некоторых вооруженных бета-тестеров.
2. Исправлена опечатка в пятом абзаце. Там, где было напечатано: «Wolfenstein 3D был так же прост и изящен, как удар паровым молотом по голове», по требованию Профсоюза Паровых Молотобойцев По Голове теперь значится: «Wolfenstein 3D был так же сложен и изящен, как удар паровым молотом по голове». Приношу извинения работникам пара и молота за преуменьшение их профессиональных трудностей.
3. По просьбе Александра Петровича Гаврилюка (г. Александрические Гаврилюки) в статью добавлена фраза: «Пользуясь случаем зпт хочу передать привет моей маме зпт а также моему процессору амд тчк Продаю тчк Тел тчк скбк 095 скбк 227 тире 5487».
4. Исправлен баг в программном коде статьи, приводивший к зависанию журнала при чтении его сквозь солнцезащитные очки марки «RayBan», вызванному неприкрытой и наглой несовместимостью с драйверами правой дужки.

Три измерения смерти

Вечно Ваш, **Шикель Грубый** (R.I.P.)
Посмертный e-mail: s_gruby@hotmail.com
иллюстрации - А.Еремин

Антропология, дорогой ребенок, уверяет всех нас, что убийство всегда, даже до моего рождения, было главным и наиболее передовым развлечением нашего с тобой человечества. Именно восхитительная способность убивать чисто ради удовольствия отличает человеческое существо от низменных и примитивных животных. Запомни это обязательно! Секс, наркотики и рэп бледнеют перед страстью гомо-сапиенсов к уничтожению себе подобных, и с еще большим удовольствием — к уничтожению бесподобных. Уничтожению тех, кого все знают и кому все завидуют. Ведь любому рядовому, скромному, доброму, но незаметному человечку безусловно будет приятно умертвить президента, порнозвезду, победителя шоу «Форт Баярд» или хотя бы щенка из рекламы «Чаппи».

Блажи своей ради, цивилизация постоянно изобретала разноплановые невинные развлечения. Растолстевшие римляне с добродушными заплывшими глазками и вечно хихикающими дочерьми ходили поглазеть на бравых гладиаторов. Даже вскрывшиеся махинации на тотализаторе, когда сицилийская мафия подкупала нечистых на руку гладиаторов, чтобы они дали отрубить себе голову в десятом раунде, не уменьшили поток желающих поорать «Спартак — чемпион» на стадионе. После финального зеленого свистка гладиатор Спартак, выпятив жирное татуированное брюхо и запихивая в голодный рот дешевый хот-дог, покидал вонючую арену. Под ногами его липко чавкали изверженные кишки и мозги, хрустели ребра, а его белоснежная туника покрывалась ярко-красными пятнами вражеского гемоглобина и текущего с хот-дога кетчупа. Именно поэтому, дети, советская команда «Спартак» избрала красно-белый цвет для своей бессмертной символики.

Вторым значительным достижением индустрии смертельных развлечений стали инквизиционные шоу. Старики и дети, женщины и инвалиды — все бросали свои дела куда попало и сломя головы (тем, кто попался под ноги) мчались лицезреть очередную публичную казнь. Отцы подсаживали счастливых ребятишек на плечи, вокруг щелкали фотовспышки, а у самого эшафота бойко шла торговля просроченным попкорном. Несчастная уборщица с метлой, обвиненная в неправильном (с грамматическими ошибками) заполнении налоговой декларации, еще смешно подергивала нижними лапками, болтаясь на скрипучей виселице, а народ уже внимательно читал афиши, анонсирующие следующее мероприятие: «Только у нас! 8 марта! В честь международного женского дня! Шоу с участием заезжих суперзвезд из Салема! Горячие ведьмочки, известные всему миру как Spice Girls! Посмотрите на этих пятерых вздорных девиц! Поглядите в красках и в долби сурраунде, как они станут еще вздорнее, когда их вздернут! Спонсор казни — лимонадная артель «Тархун Хемикалз Инк»!». Эти казни послужили впоследствии прототипом для создания праздничных Фестивалей и Диснейленда.

Годы шли вперед, невзирая на тяжелые социально-экономические условия. Ничто не могло предотвратить наступление двадцатого века. Уже упоминавшееся в моей статье человечество не смогло отказать себе в удовольствии лицезреть фальшивые убийства. Величайшие шедевры кинематографа, такие как «Рассвет живых мертвецов», «Резня бензопилой в Техасе», «Плохой вкус» или «Живая мертвечина», приносили смех и искреннюю радость в каждый дом. Слова «гадость» и «радость» неожиданно стали синонимами. Но, как и в счастливые времена гладиаторов и инквизиции, гражданин планеты оставался лишь пассивным наблюдателем смерти. «Смерть должна быть интерактивна,» — говаривал мой дедушка, ветеран двух Мировых Войн и инвалид одного жестокого побоища в своей коммунальной квартире. Без помощи компьютера достичь интерактивности никому, даже Коммунистической Партии СССР, почему-то не удавалось. Изобретение ЭВМ (Эмулятора Виртуальных Монстров) поставило все на свои места. «Кровь должна течь изо всех щелей, включая дисковод,» — подумали было программисты из мелкой и незавидной буржуйской конторы id Software. И в 1992 году они выпустили в свет игру «Wolfenstein 3D» — первый симулятор крови для PC. Так родились 3D-шутеры. Так родилась компьютерная смерть, дети мои.

– 1D –

Доисторический компьютерный триллер «Wolfenstein 3D» был так же сложен и изящен, как удар паровым молотом по голове. Бронежилет (лучше для мужчинки нет), декоративная карманная гаубица,

стельки камуфляжной раскраски да пейджер с бережно хранимыми прошлогодними поздравлениями Главнокомандующего — вот и весь ваш скромный боекомплект. Игра предельно гуманна — в ней не надо было убивать людей. Лишь фашистов. А также собачек, которые, судя по зажравшимся мордам, к великому моему сожалению, непричастны к рекламе «Чаппи». Фашистов убивать, конечно, приятнее — из них вываливались патроны. Из собак не вываливалось даже «Чаппи», но ведь игрок не должен быть жадным — убивать надо безвозмездно, от всей души, неправда ли, дети?

С технической точки зрения в «Wolfenstein 3D» впервые была успешно применена, как в те годы писали: «плавно панорамируемая трехмерная графика», да еще стереозвук в качестве бесплатного бонуса. К тому же это был редкий в наши дни случай победы программистов над компьютером — игра шустрой походкой бегала на всех 286 компьютерах. «Отсутствие дорогого компьютера не должно быть преградой для антифашистского движения во всем мире!» — заявил один из создателей игры Дж.Ромеро под бурные аплодисменты участников Северо-Кентуккийского Слета Антифашистов-Коробейников.

Естественно, что нашлись и лица, несогласные с такой постановкой вопроса. С глубоким прискорбием, спустя два года (один из которых был високосным, что существенно оттянуло время) после выхода «Wolfenstein 3D», кое-кто из прозорливых скабрезников стал замечать, что игра чуток плосковата. А значит, титул «3D» был присвоен ей незаконно, вопреки всем требованиям международного права. Когда этот факт раскрылся, в ЮНЕСКО разразился скандал, а фашисты выступили с заявлением, что их, дескать, убивали в игре незаконно. Скандалище смогла замять лишь еще одна игра — «Doom», в которой и измерений было побольше, да и фашистов поменьше. Но об этом чуть позже.

По оценкам судмедэкспертов из контрольной группы, многомерность безусловно полезной для политически-корректного общества игры «Wolfenstein 3D» колеблется где-то между 2,1 и 2,23D. Это не остановило авторов Wolf-клонов. Имеется в виду «Blake Stone», где с целеустремленным упорством расстреливались столь нелюбимые детьми всего мира докторишки, подозрительно смахивающие на дантистов. И вторая игрушка, название которой сгинуло в склерозных пучинах шикельгрубовского бытия, однако зомби и мутанты, населявшие ее, умиляли игрока своей исключительной кровожадностью. Признаюсь честно, что в те суровые годы я предал научно-технический прогресс и вместо того, чтобы упиваться трехмерными прелестями истребления зубных врачей и беспризорных каннибалов, занялся долбежкой клавиатуры в «Duke Nukem»... он тогда был еще совсем плоский, как натуральная камбала. Камбала, дорогие дети, это такая рыба, а вовсе не то, в чем царь держал своих крепостных фермеров.

– 2D –

Золотая эпоха 3D-шутничества наступила с рождением девиза «Каннибализм против камбализма». Его породили наши старые знакомые из id Software, зачав новую трехмерную потугу под именем «DOOM» («Destruction Of Ofigefshie Monsters»).



Адские каннибало-монстры с потусторонней планеты Кин-Дза-Дза были призваны украшать своими кровожадными тушами прогрессивные трехмерные пейзажи. Если попытаться заглянуть своей смерти в глаза сквозь амбразуру монитора и ненароком приблизиться к зазевавшемуся импу вплотную, то невольно понимаешь, что имеешь дело с произведением искусства — такие огромные филигранные квадраты, ромбы и прочие малевичи достойны кисти (в худшем случае — ступни) Пикассо.

Издалека эти ежики в тумане производили более цельное впечатление, по крайней мере до тех пор, пока их цельность не нарушало размеренное стрекотание BFG9000. Трехмерность «Doom» по шкале Рихтера достигала 0,9, что примерно соответствует 2,7D — на пол-D больше, чем в «Wolfenstein 3D».

Игра, «Doom» стала первой в истории индустрии «стрелялкой», которая требовала от игрока не только реакции и сноровки, но и наличия мозгов. С маленькой, но печальной поправкой: не своих мозгов, а электронных, в количестве 4 мегабайт (по 37 долларов за экз. в те жадные годы!!). Но, как уверяли издатели, в будущих своих проектах id Software будет развивать в своих клиентах и человеческие мозги. Видимо, для того, чтобы больше серого вещества в случае смерти по полю боя разбрасывалось.

Кровища и смертища «Doom» стали выглядеть более трехмерными и естественными. Невольно игрок начинал верить в то, что он убивает самолично. В связи с этим участились случаи явки в прокуратуру с повинным. Повинных, чье прозвище произошло от резкого запаха дешевого вина, мгновенно отправляли в вытрезвитель.

Убийство инопланетных зверушек, в отличие от фашистов и дантистов, сильно всколыхнуло Общество Защиты Животных. Чтобы хоть как-то его успокоить, чуть позже, чем одновременно с «Doom», на арене появилось альтернативное произведение «Rise Of The Triad». Там опять убивали людей, или, говоря политически-корректным языком — насильственно принуждали их к отбрасыванию коньков и клейке ласт. В связи с тем неприятным фактом, что людей на этой Земле не менее пяти миллиардов, в Красную Книгу их пока не заносят — убивайте сколько влезет. Кишок, мозгов и мяса «Rise Of The Triad» выдавал на гора на порядок больше, чем добротная скотобойня. Момент появления игры примерно совпал с тем временем, когда на прилавках Москвы наконец-то стала появляться колбаса, и

это странное совпадение меня весьма встревожило.

Ламеры поначалу не просекли, что, кроме прочего, и у «Doom», и у «Rise Of The Triad» было одно малоприметное, но важное свойство — они поддерживали сеть. Сетевые игрища изменили облик, или, как говорят американцы, имидж нашей Земли. Если раньше планета была лишь сборищем людишек, озабоченных собственным персональным компьютером, то теперь люди стали заботиться и о ближних своих: «Слышите, Евлампий Камикадзович, пожалуйста, поскорей купите нормальный 486 компьютер! Я вам всячески помогу! А то в «Doom» не с кем сразиться по сетке! Хочется кого-нибудь убить — а некого». Так жажда убийства пробуждала в людях внимание и заботу об окружающих людях, воспитывало в них подлинный гуманизм, чувство товарищества и сострадания, ответственности за материальное благополучие членов гуманистического социума.

Монументальный шаг вперед в деле оптимизации рационализации реализации урбанизации сделал ныне всеми забытый «Tekwar». Это первый 2,7D-шутер, поддерживавший реальные SVGA разрешения и вполне пристойно отображавший городские улочки, бульвары, проспекты, коммерческие ларьки и, что самое главное, унитазы. В игре имелся переключатель режимов социально-экономической деградации. Один и тот же город в разных режимах мог выглядеть как праздничный Манхэттен, а мог — как послепраздничный Манхэттен, разгромленный новогодними хлопушками и термоядерными фейерверками. Странно, но «Tekwar» уже что-то начинал напоминать...

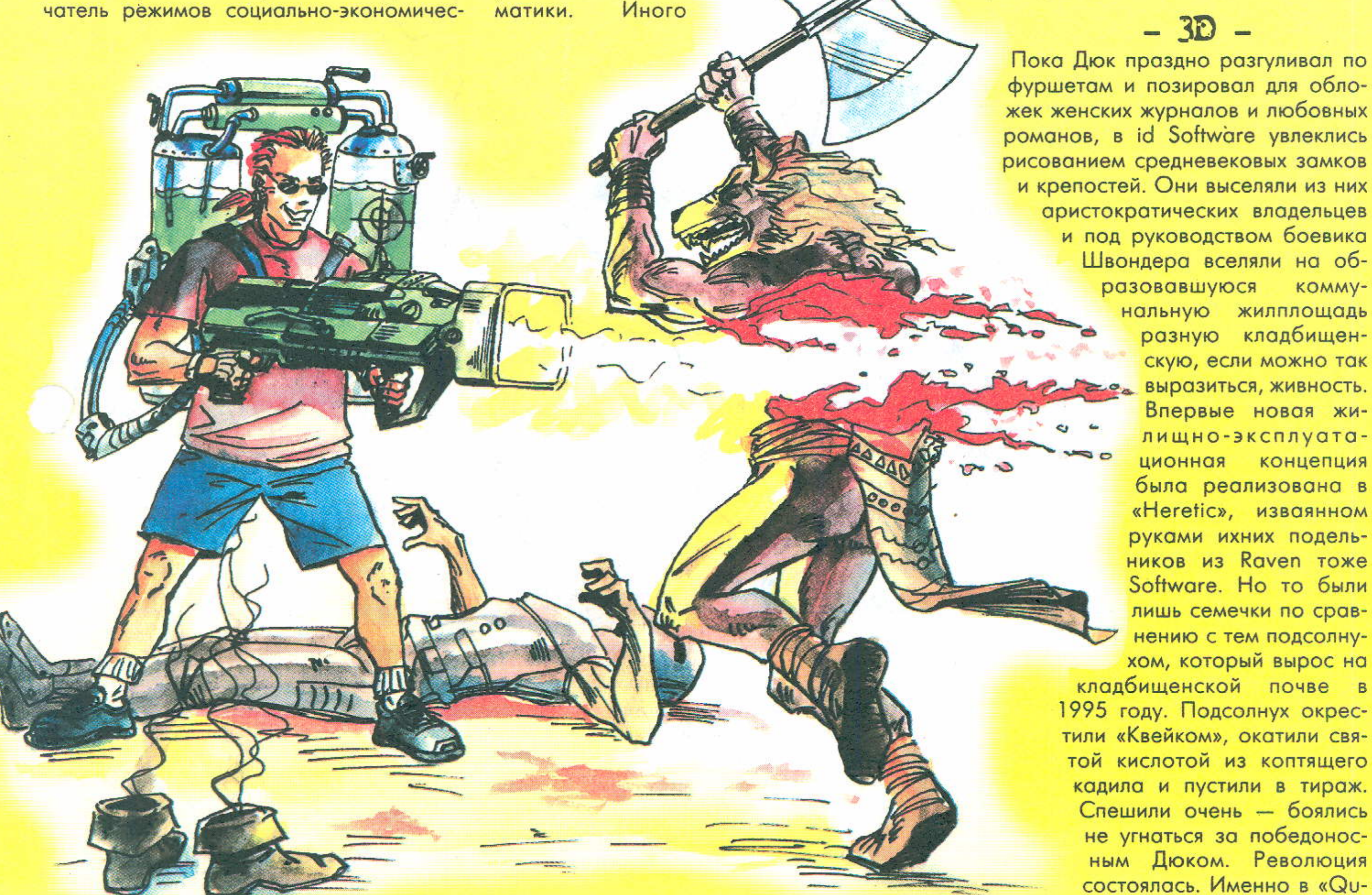
Но то, что он напоминал, появилось лишь спустя несколько месяцев. Это была компьютерная программа для персональных ЭВМ с пафосным названием «Duke Nukem 3D». В игре применена полигонная графика: монстры состоят из одного полигона (т.н. «спрайта»), что позволяет даже слабому процессору неплохо справляться с расчетами. Гениальный ход программистов из 3D Realms!

По числу остервенело изничтоженных унитазов Дюк Нюкем превзошел каждого сантехника-штрейкбрехера, а уж проститутьих тел он загубил больше, чем Джек Потрошитель и Лох-Несское чудовище вместе взятые (с поличным). Героизм Дюка не знает никаких границ — с одинаковым упорством и вожделением Дюк громит космические базы и урны для мусора, как будто в каждой из них может подло скрываться от возмездия, прикрываясь журналом, ненавистная ему с детства учительница математики. Иного объяснения его ярости я предположить не в состоянии.

Образ Нюкема полюбился интернациональной детворе, вызвал всеобщую любовь и вселенское почитание. Со всего мира в дом Дюка Нюкема на вершине Алькатразза стекаются письма с детскими рисунками, сувенирами, признаниями в любви, тротиловыми эквивалентами в ассортименте. Его до сих пор приглашают в школы на утренники, и тогда в актовом зале он рассказывает ошалевшим ученикам о своих бессмертных подвигах и демонстрирует уникальные скрин-шоты, сделанные военными корреспондентами, где он красуется на фоне поверженных проституток. А по окончании утренника он раздает автографы и, ненавязчиво почесывая потную кобуру, расспрашивает всех, не видел ли кто его учительницу математики. И никого не волновало, что по своему физическому развитию Дюк Нюкем недалеко ушел от камбалы. Вскрытие его тела, произведенное независимой эксгумационной комиссией при Министерстве Общепита ООН, выявило, что внутри Дюка Нюкема находился всего-навсего один обыкновенный спрайт. Вся слава дюковских мышц была в буквальном смысле дутой — коэффициент пространственности Дюка Нюкема равнялся жалким 2,9D, что меньше, чем даже у его учительницы математики.

– 3D –

Пока Дюк праздно разгуливал по фуршетам и позировал для обложек женских журналов и любовных романов, в id Software увлеклись рисованием средневековых замков и крепостей. Они выселяли из них аристократических владельцев и под руководством боевика Швондера вселяли на образовавшуюся коммунальную жилплощадь разную кладбищенскую, если можно так выразиться, живность. Впервые новая жилищно-эксплуатационная концепция была реализована в «Heretic», изваянном руками их подельников из Raven тоже Software. Но то были лишь семечки по сравнению с тем подсолнухом, который вырос на кладбищенской почве в 1995 году. Подсолнух окрестили «Квейком», окатили святой кислотой из коптящего кадила и пустили в тираж. Спешили очень — боялись не угнаться за победоносным Дюком. Революция состоялась. Именно в «Quake» свершилась оконча-



тельная победа геймо-сапиенса (gamo-sapiens) над третьим измерением. Малюсенький шаг от 2,9D до 3D был наконец-то преодолен путем гениального математического таланта процессора «Пенти-Ум» (латинское: «Пять Умов»).

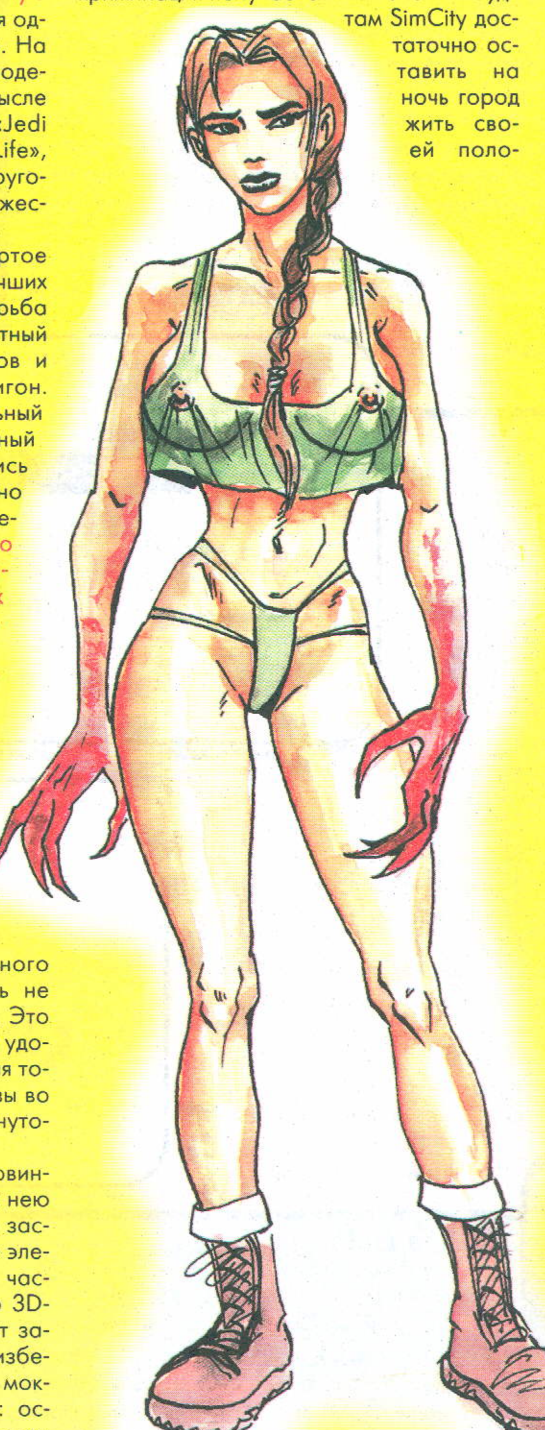
Плотину на пути потока компьютерных игр прорвало с оглушительным треском и скрежетом, как будто девственную плеву. Плева, дорогие дети, это такая одноразовая заслонка для «Тампакса». На рынок хлынул кровавый поток 3D поделок чудовищного (в буквальном смысле слова) разнообразия. «Hexen», «Jedi Knight», «Unreal», «Shogo», «Half-Life», «SiN», «Blood 2» — название одно другого интеллектуальнее и высокохудожественнее.

Смертельную борьбу за четвертое измерение решили отложить до лучших времен, вместо этого началась борьба за количество полигонов на квадратный сантиметр и количество лейкоцитов и эритроцитов на квадратный полигон. Приняв «Carmageddon» за минимальный прожиточный... то есть просмерточный уровень, производители принялись адаптировать свои игрушки как можно ближе к патологоанатомической реальности. В результате искусство убийства превратилось в культмассовый ширпотреб. Из него на глазах исчезает духовность, возвышенность и полет мыслей. Последнее с переменным успехом заменяется на полет мозгов.

К тому же вызывавший непреходящий кибернетический оргазм и в зобу дыханье спиравший «Unreal» с презрением уничтожается после того, как появляется «Half-Life». Как только ваш чудом уцелевший в сражениях дом обогащается более красочными картинками — старые уже пора нести на свалку. А геймплей очередного «Unreal» тем паче общественность не волнует, его там никогда и не было. Это вам не «Wolfenstein 3D», который с удовольствием проходится до сих пор для того, чтобы скоротать длительные паузы во время загрузки сейв-геймов тормознутого «SiN».

Туфта заполонила ни в чем неповинные винчестеры игроков. Бороться с нею не было сил, наступил откровенный застой. Но нет, были попытки привнести элементы новизны в 3D-шутерство. В частности, игра «Thief» породила жанр 3D-шуЛерство. Там герой предпочитает заниматься воровством и грабежами, избегая, по возможности, откровенной мокрухи. Дурной пример заразителен: остается лишь реализовать в трехмерном игровом пространстве прочие преступные промыслы, в частности: бандитизм, терроризм, изнасилования и лохотроны. Лохотронно-вычислительная машина — это звучит гордо.

Цивилизация ждет: чем ее порадует ближайшее будущее? Ну, во-первых, очередные сверхновые поколения пафосных 3D-акселераторов, которые будут способны не только украшать игру бесполезными лампочками и рюшечками, но и проходить ее до конца самостоятельно без вмешательства игрока. А то ведь дискриминация получается — в каком-нибудь там SimCity достаточно оставить на ночь город жить своей поло-



вой жизнью, утром просыпаешься, чешешь любимые подмышки (я не имею в виду коврики для мыши), глядь на монитор — а там городище немерянный разросся. Денег уйма, народ доволен, бездомные сыты, голодные расселены по роскошным апартаментам. С 3D-шутерами такие номера почему-то до сих пор не проходили. А ведь как было бы приятно и любо запустить вечерком «Quake-13», посмотреть «Спокойной ночи, малыши», сладко зевнуть, а утром проснуться под траурные звуки победного марша и чувствовать себя настоящим Наполеоном, Котовским или Слободаном Милошевичем.

– 4D –

Говорят, что производители чипсетов не стоят на месте. Чушь. Как стоял завод корпорация 3Dfx на перекрестке шестой авеню и седьмой дежавю, так и стоит. Анонсируя очередное ультимативное поколение своих чипов, вечно спешащих на помощь процессору, 3Dfx убеждает, что новые акселераторы смогут не только помочь вам пройти игру до конца, но и сами подключатся к интернету, примут участие в сетевых десматчах и обязательно победят с сухим счетом. Если д платы заставить кнутом и пряником работать в совместном SLI-режиме, то они также приобретут способность самостоятельно находить секретные уровни. Проведенные маркетинговые исследования показали, что более всех других заинтересовались новыми разработками... женщины! И дело не только в их неспособности самостоятельно осилить 3D-шутеры. Просто они с радостью подарят такой акселератор своим мужьям, чтобы у последних появилось больше свободного времени на дом, семью, жену, собаку, стиральную машину, вечно протекающий самовар, и на тебя, несчастный ребенок.

– 5D –

В период бета-тестирования этой статьи я провел опрос среди заключенных детского сада имени маркиза де Сада: «Каким бы вы хотели видеть 3D-шут будущего?». И результаты опроса за тавили меня почувствовать гордость за нашу нацию, не предающую идеалы древнерусской культуры.

Русских детей не интересуют буржуазные вампиры, инопланетяне, мутанты и леонарды ди каприо — эти омерзительные продукты жизнедеятельности капиталистического общества. Русская классика оказалась кладезью для игрового бизнеса. Безусловным победителем опроса стал господин Раскольников — герой 3D-шутера, точнее — 3D-рубилова, где ему предстоит отмахиваться топором от озлобленных полчищ наседающих старушек-процентщиц.

X

Официальный сайт Премии Дарвина
http://darwin.da.ru

Премией Дарвина награждается (обычно посмертно) лицо, изъявшее свой вклад из генофонда человечества самым нелепым и глупым образом. Однако смерть кандидата не является непременным условием, достаточно того, чтобы в результате несчастного случая он потерял способность иметь детей. В этом случае он имеет шанс получить премию при жизни.

Таким образом, чтобы стать претендентом на Премию Дарвина, человек должен отличаться поистине уникальным, клиническим идиотизмом и, как все Великие, должен быть неповторим. И, на затравку, одна из статей, содранная с этого сайта:

«Парень в северной Миннесоте увидел муравьев на своих гениталиях. Он положил их на твердую поверхность и ударил по ним клещами. Звонок в 911 сообщил, что у парня кровотечение. Врачи обнаружили его с разбитым вдребезги «оборудованием» и глубокой раной на животе от клещей... Он БЫЛ отважнее меня.»

Игры для вечеринок
http://www.aml.minsk.by/Vadim/games.htm



Честно признаюсь, что после посещения этой страницы мне стало ужасно стыдно. Стыдно за то, что во времена моего удалого студенчества максимум, что я мог придумать, чтобы развлечь честную компанию, так это предложить сыграть в «бутылочку». Но, увы, такие чудесные игры, как «Повешенье», «Групповой оргазм», «Кенгуру» и «Боязнь высоты» были мне в то время неизвестны. Можешь рассматривать мои слова как предупреждение: если у тебя собирается компания из лиц обоего пола, то не поленись заранее зайти на страничку «Игры для вечеринок» и посмотреть, чем можно развлечь гостей, чтобы это общественно-полезное мероприятие не превратилось в пошлое «водка пить, земля валяться».

И не слушай ты тех, кто говорит, что вечеринки — это оплот разврата и порока. Открою тебе страшную тайну — люди, которые так говорят, на самом деле все дни напролет сидят на *http://www.dirtysoftware.com/*, где часами пачкают платье Моники или избавляют Памелу Андерсон от имплантантов.



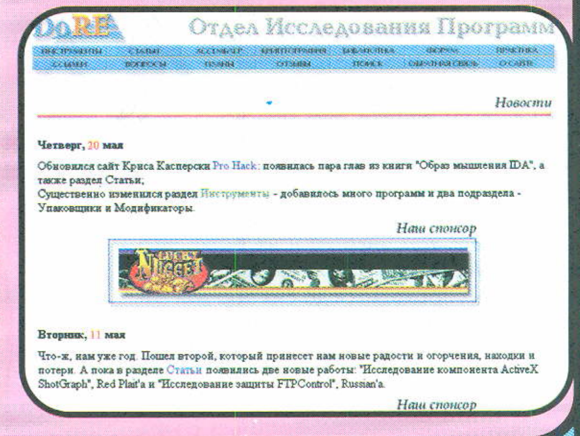
Отдел Исследования Программ
http://dore.on.ru/

Я просто чувствую, что многие читатели **X** готовы hack-ать, crack-ать и взламывать все подряд, но их останавливает только одно — они не знают, как это делается... Ну, ничего! На сайте *http://dore.on.ru/* тебя маленько подучат, снабдят необходимым инструментарием, литературкой и дадут тренировочное задание...

Глядишь! И страшное слово SoftICE перестанет тебя пугать, и твои детские кошмары «о первом школьном звонке» и «той девочке из соседнего подъезда» сменятся приятными сновидениями «о бесконечном листинге в памяти верхнего уровня».

Свои успехи на поприще Reverse Engineering-а (исследования программ для восстановления алгоритма их работы) можно обсудить на форуме, где такие же энтузиасты этого дела будут рады тебе помочь. Так что вперед! Найди слабое место в защите какого-нибудь ПО и опубликуй свое исследование! Нечего авторам лениться — пускай дорабатывают!

Это очень хорошее место, но только для тех, кто любит заниматься исследовательской работой и копаться в коде. Но таких людей мало, они отличаются от простых обитателей бугровидными утолщениями лобной части черепа и защемлением седалищной мышцы. Если ты внимательно ощупал свой лоб и не обнаружил на нем вышеупомянутых признаков, то, скорее всего, исследовать программы ты, увы, не сможешь. Но ни что не мешает тебе их ненавидеть! Как ненавидеть и какие программы, тебе объяснят на *http://www.windie.da.ru/*.



Альфа Джамп
http://www.lgg.ru/~arhat/



Тем, кто с детства любит перед сном приникнуть глазом к окуляру телескопа, этот сайт не понравится. Они, скорее, пойдут на *http://www.lgg.ru/~procyon/*. А все почему? А потому, что создатель сайта больше всего ценит красоту, нежели правду жизни. И вот на страницах Альфа Джамп настоящие фотографии космоса мирно соседствуют с фантастическими рисунками, зодиакальная мифология — с изречениями писателей-фантастов, а ссылки на сайты астрономических обществ — с электронной музыкой... Если кто еще не понял, то все это называется Романтикой Дальних Просторов. А кто не понимает, что это значит, и всем окулярам предпочитает замочную скважину, предлагаю торжественно проследовать на *http://spy.da.ru/* (там тусуются те, кто любит подглядывать — вуаеристы). И нечего пачкать Большое и Светлое грязными лапами.

M.J.Ash m.j.ash@xaker.ru

Erotic Logo collection

http://hobby.runnet.ru/design/zerlog/el00warn.htm



Логотипы бывают разные. Коллекции тоже. А уж Эротика бывает такой разной, что, порой, даже дух захватывает! Поэтому не удивительно, что нашелся человек, который попытался соединить эти столь разные вещи, приправив полученное блюдо дозой здорового (или не здорового — это как посмотреть) юмора. Вот так и появилась на свет коллекция эротических логотипов.

Стоит предупредить, что данная коллекция не рассчитана на людей с излишне утонченным чувством этого самого юмора. А вот те, кто на это не жалуется, смогут составить собственное впечатление о том, на что похож, например, логотип Промстройбанка, узнать о существовании немецкой фирмы «NEHER systeme», зубной пасты «Xyli Fresh», справочной службы «X know» и сайта www.jopa.com. (Ради интереса я набрал сходное по звучанию www.zopa.com и увидел там следующий текст: «This domain name is for sale. Buy all three:

Zopa.com, Zopa.net & Zopa.org. Build your company's brand around Zopa!»)

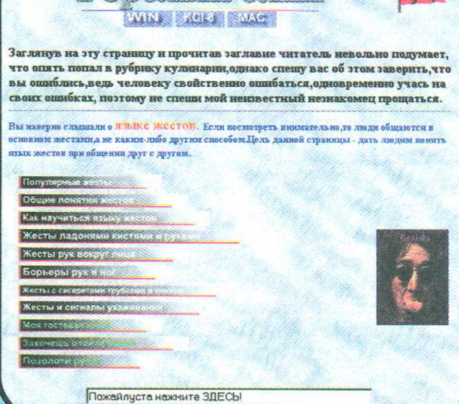
Разумеется, я перечислил далеко не все экспонаты этой коллекции. Кроме того, можно заглянуть на *http://hobby.runnet.ru/sorm/*, где находится другой проект создателя этой оригинальной коллекции — действующую модель СОРМ-2.

Язык жестов

http://www.chat.ru/~b_andrey/index.htm

Каждый из нас в обычной жизни пользуется языком жестов. Кто бессознательно, следуя велениям матушки природы, а кто и с хитрым умыслом, стараясь ввести других в заблуждение.

И ты, дорогой мой, тоже пользуешься языком жестов, когда, например, бьешь ладонью левой руки по бицепсу правой (в результате чего правая рука сгибается в локте, поднося сжатые в кулак пальцы к плечу), тем самым неосознанно показывая своему собеседнику, где именно его услуги требуются больше всего.



И уж, конечно, ты пользуешься этим языком, когда засовываешь большие пальцы за ремень брюк при виде хорошенькой девушки. К сожалению, эти ветреные создания владеют таким языком намного лучше нас. Это становится особенно ясно, когда они успевают послать тебя на далекий хутор щипать зеленую траву (по причине наличия рогов на башке) раньше, чем ты успеешь сказать, что именно их нежных голосов не хватало в твоей одинокой берлоге.

Если ты захочешь ознакомиться со всеми жестами, которые тебя выдают, а также всеми теми, на которые они нас ловят — добро пожаловать на сайт «Язык жестов».

Аналогичный материал, но про кошек, можно найти на *http://www.belarus-online.com/mur/language.html.*

Безопасность в TCP/IP

http://www.chat.ru/~ipsecure/

Есть две темы: «Безопасный секс» и «Безопасность в TCP/IP»! По первой теме ты, надеюсь, и так все знаешь (если не знаешь, сходи на *http://www.condoms.ru*), а по второй ты всегда можешь просветиться на *http://www.chat.ru/~ipsecure/*.

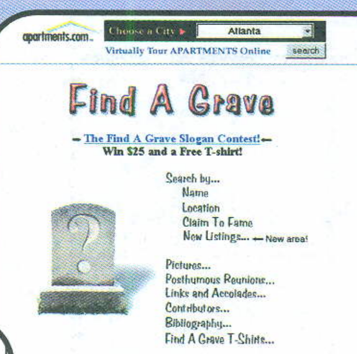
На этом сайте находятся материалы, посвященные безопасности работы в Internet, отдельным атакам на хосты и защите от атак, а так же приводятся конкретные алгоритмы, программы (в исходниках, господа халявщики, в исходниках!), документация. Как вы понимаете, этот сайт для читателей **X** относится к разряду ОПС! Что расшифровывается, как Очень Полезный Сайт! Ломанулись?

Безопасность в TCP/IP

Security

Find a grave

http://www.findagrave.com/



Поскольку сейчас ты читаешь «журнал компьютерных хулиганов», то я сильно сомневаюсь, что люди тебя причислят к категории «Отцов-Благодетелей», но что мешает тебе занять достойное место в категории «Великих Заподлянщиков»? Тем более что конкуренция в этом разделе значительно меньше. И именно для таких, как ты, и сделали этот сайтик.

Оказавшись в списках этого сервера (которые на сегодняшний день еще только формируются), ты можешь рассчитывать на то, что твои потомки, набрав твое имя в строке запроса, ознакомятся с твоей краткой биографией, узнают, где именно ты похоронен и полюбуются фотографией твоей могилки.

Вот тут-то и проявляется основной недостаток категории «Великие Гаденыши» — на надгробные камни людей из этой группы редко ложатся свежие цветы, в то время как акты вандализма следуют один за другим.

И еще вот что... Не рассказывай о «Find a grave» людям, чьи bookmark-и и содержат в разделе Избранное, сервер «Russian NecroWorld» (*http://necro.gothic.ru/*). У некрофилов, знаешь ли, несколько другое отношение к смерти... Они, в случае чего, могут и из-под земли достать...

Ведущий рубрики: M.J.Ash

VirtualFriend v2.0.6

Size 2520 кб
Demo
Windows 95/98
http://www.haptek.com/

На сайте разработчиков тебе поведают о пришельцах, готовых протянуть людям Земли руку (или какую-нибудь другую конечность) дружбы, и о досадном обстоятельстве в виде Земного пространственно-временного континуума, который, к сожалению, действует на пришельцев точно так же, как ДДТ на мух и тараканов. Далее особо доверчивым откроют глаза на Истинное Назначение компьютера (COMmunications Patch to Un-TERrestrials по версии Haptek), которому, оказывается, отводится роль связующего звена между нами и ими, и даже добавят, что сама разработка компьютера велась людьми, управляемыми пришельцами через подсознание... (Мда... Это ж сколько надо выпить пива, чтобы такое придумать?) Но сейчас все работы закончены, и ты, скачав программу VirtualFriend, можешь в этом убедиться. С помощью этой проги ты установишь контакт с Roswell-ом, Первым Послом Чего-То Там, и через него приобщишься к Галактической Мудрости...

Roswell на самом деле оказался «своим в доску» парнем, несмотря на то, что Посол. К этому заключению я пришел уже после нескольких минут нашего общения — оказалось, что он порой несет такой бред, что уши вянут. Впрочем, то, что у него с башкой «не лады», видно невооруженным глазом — она у него мало того что лысая и сине-зеленая, так еще и постоянной формы не имеет. Он на глазах трансформируется в разные вещи (зачастую не очень приятные), хотя на процессе общения это не сказывается.

Тем не менее, если отбросить эту лабуду о пришельцах, то выглядит Roswell прикольно. Чувствуется, что со времени вечно гадящих tamagotchi технология шагнула далеко вперед. Даже губы или то, что их порой заменяет, движутся у него синхронно с произносимым текстом!

Guideon 1.1

Size: 68 Кб
Windows 95/98/NT
Freeware
http://www.vecdev.com/guideon.html

Говорят, что веб-сайт, с которого началось распространение вируса Melissa, удалось вычислить благодаря 32-х разрядному номеру, который, стараниями Microsoft, включается во все документы, созданные в ее Microsoft Office. Этот различный для каждого компьютера номер GUID (Globally Unique Identifier) те из нас, кто поопытнее и не так ленив, давно уже вымарал «ручками».

А вот теперь и остальные тоже могут избавить свои документы от «личной метки», воспользовавшись прогой Guideon. Guideon позволяет также прописать в документы произвольный номер... или не номер, а, например, уверение корпорации Microsoft в своем глубочайшем почтении. :)

Также почистите свой компьютер программой GUID Remover (http://www.interdacom.ru/~kuzmin).

Вот теперь, господа, можно и вирусы, рассылать! :)

Desks At Will v2.67

Size: 1735 Кб
Windows 95/98/NT
Shareware
http://www.idyle.com/daw

А эта прога для тех, кто страстно желал бы окружить себя мониторами со всех сторон, дабы походить на «кул хацкера» из американского кино, но у кого для этого маловато денежек. Поясняю. Desks At Will — это виртуальный менеджер окон, расширяющий стандартные возможности Windows, в результате чего у пользователя появляется возможность работать с несколькими виртуальными рабочими столами одновременно. Каждый рабочий может иметь свои свойства, разрешающую способность, свой набор приложений и может быть защищен паролем. В Desks At Will предусмотрено множество настроек, которыми можно побаловаться, но даже сконфигурированная "по умолчанию" программа работает вполне достойно.

Оригинальная идея позаимствована из UNIX-овских X-Win-дов.

SubSeven v 1.7

Windows 95/98
Size: 960 кб
Freeware :)
http://come.to/subseven

А вот для тех, чьи маленькие злобные глазки радостно загораются при слове «троян», я включил в свой обзор описание SubSeven v 1.7.

Итак, в стандартной поставке его архив содержит четыре файла: клиент — Sub7.exe, сервер — server.exe (334 кб), редактор настроек сервера — EditServer, и файл описания. Достаточно один раз запустить сервер SubSeven или зараженный им файл на машине жертвы, чтобы в дальнейшем он запускался автоматически. Для этого он копируется в главный каталог Windows и прописывает себя в реестре по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices под тем именем, которое ему указали при настройке (по умолчанию это — KERNEL16.DL). И все, человек пропал!

На своей машине тебе остается только запустить Sub7.exe и набрать нужный IP, (который придет к тебе по почте или на ICQ — в зависимости от того, как ты настроил сервер трояна). Подсоединившись, ты получаешь полный контроль над чужим компьютером. Ты можешь печатать на его принтере, копаться в каталогах, перекачивать себе файлы, посылать почту с чужого адреса и следить за тем, что там пользователь набирает на клавиатуре. Кроме того, можно сделать «снимок экрана», засыпать «жертву» MessageBox-ами различного содержания, устроить «принудительный чат», перевернуть ей изображение на мониторе и отключить клавиатуру.

Разумеется, мой комментарий не содержит полный список возможностей SubSeven, но для того чтобы составить «приблизительное представление», этого, я думаю, вполне достаточно.

LinkPilot v 1.05

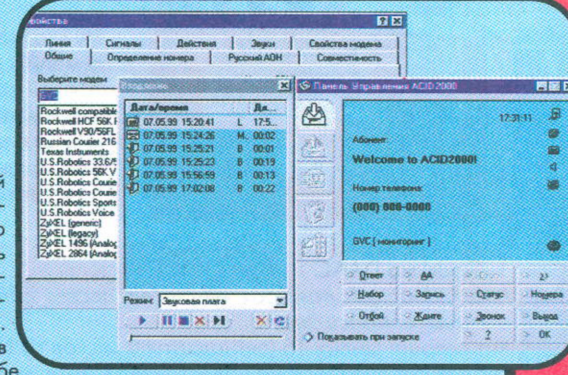
Size: 713 Кб
Windows 95/98/NT
Freeware
http://www.linkgram.com/

Каждый раз, наткнувшись в Сети на интересную страничку, мы спешим добавить ее в свою коллекцию закладок, обещая себе в будущем вернуться и изучить ее внимательнее. При этом, в лучшем случае, наскоро определив тематику странички, мы заносим ее в соответствующий раздел и… благополучно забываем о ней! А потом, наткнувшись на малопонятную строчку типа http-zorSchool8@www.zor.org-tno-a.html, мучительно думаем, что бы это значило? Некоторые совершают героические поступки и снабжают каждую ссылку комментарием, но что делать, если у тебя, например, более тридцати ссылок на одни только софтовые сервера? Я просто вижу: «Лучший софт!», «Софт — ничего…», «Самый свежий софт» и так далее до полного исчерпания словарного запаса.

Программа LinkPilot предлагает пойти по другому пути, а именно по пути формирования графической коллекции закладок. LinkPilot позволяет добавить каждой ссылке, помимо текстового комментария, еще и графическое изображение. Не надо пугаться — тебе не придется редактировать ничего в Paint! Нажимаешь на иконку фотоаппарата на панели инструментов LinkPilot-а и мышкой «захватываешь» нужный кусок экрана. Готово! Очень удобно таким способом захватывать логотипы серверов. На правой панели LinkPilot-а появилась еще одна картинка, а если «захват» осуществляется в окне IE Explorer-а, то и URL для нее подставится автоматически.

ACID2000 v 2.1.2.223

Size: 670 Кб
Shareware
OS: 95/98/NT
http://aoleg.hypermart.net/



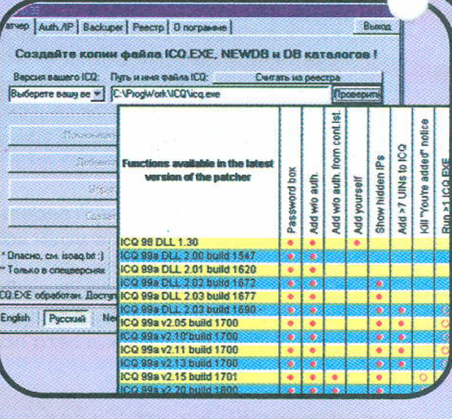
ACID2000 — это программный АОН, который, помимо определения номера, вызывающего абонента, способен выполнять функции навороченного автоответчика и продвинутой телефонной записной книжки. ACID2000 может работать в фоновом режиме, выдавая тебе звуковые предупреждения о входящем звонке и после определения номера звонящего. Программа ведет журнал твоих сеансов связи и даже может записывать сами разговоры, так что отмазки типа «ничего я тебе по телефону не обещала!» больше с тобой прокатывать не будут.

ACID2000 понимает, что такое черный и белый список, в нем реализовано понятие «статуса» по типу ICQ и еще несколько других интересных функций. Программа работает с очень большим количеством голосовых модемов.

Поскольку ACID2000 требует за регистрацию денег (а crack-а для него пока нет :-), то я посоветую тебе попробовать «в деле» и других представителей пока еще малочисленного семейства программных АОНов. Посмотри на сайтах http://www.chat.ru/~srg_kiev/ и http://www.enet.ru/~senya/.

IsoaQ v 0.33

Windows 95/98/NT
Size: 400 Кб
Freeware
http://come.to/isoaq



Как человек, «по долгу службы» обязанный пробовать «на зуб» всевозможные новинки, я, разумеется, не мог обойти стороной появление ICQ 99. После непродолжительного знакомства эта программа прочно обосновалась в моей системе, а вот значительную часть моего «хакерского софта» пришлось удалять «по причине неработоспособности».

Ну не мог же я оставаться «голой …ой — в чистом поле»? Поэтому я поспешил вернуть себе привычные удобства — возможность видеть IP собеседника, независимо от того, хочет он этого или нет, а также способность добавлять людей в мой контактный лист без нудного процесса авторизации. А сделал я это при помощи программы IsoaQ. Создатель IsoaQ, Letodatus, более известен в миру под ником BorisNicolaich, вследствие чего ты сможешь работать с его программой на русском языке.

Помимо вышеуказанных способностей IsoaQ поможет тебе восстановить забытый пароль, позволит использовать более 7 акаунтов одновременно и запускать сразу две ICQ, хотя последние две возможности явно предназначены для людей, страдающих словесным недержанием. :)

Joiner v 1.55

Size: 440 кб
Freeware
Windows 95/98
http://www.come.to/soul4blade

Программа Joiner создана специально для того, кто задумчиво чешет репу над фразой вроде «и впаривашь глупому юзеру прогу», сознавая, что это легче сказать, чем сделать. Ну, разумеется, трудно подсунуть человеку трояна в чистом виде, даже если при этом клясться и божиться, что это — Суперускоритель ICQ (хотя у некоторых получалось). Но, с другой стороны, а зачем обязательно «в чистом виде»?

Joiner версии 1.55 позволяет присоединить к одному файлу другой так, что теперь твой троян и Полезная Программа будут поставляться единым куском. Кроме того, в полученный сплав будет добавлено ICQ Notification, то есть как только этот файл будет запущен, тебе на Аську будет сообщен IP жертвы.

Юзер радуется Полезной Программе, твой троян уже незаметно приютился в его системе, IP адрес тебе известен… Хорошо-то как!

P.S. Joiner-ом можно соединять не только exe-шные файлы. Я убедился в этом, «склеив» на машине моего друга winword.exe и Bonsai.wav. Теперь запуск Word-а у него сопровождается истошным японским воплем.

Message Manager v 1.03

Size: 158 Кб
Windows 95/98
Freeware
http://www.rjlsoftware.com/redir/message.htm

Попав на сайт компании R.J.L. Software, понимаешь, что здесь ценят хорошую шутку. В непрерывных ночных бдениях эти ребята разработали такие шедевры, как: Crazy Num-Caps-Scroll (переключение соответствующих клавиш с заданным интервалом), Fake Format (окно которой полностью соответствует окну Windows «Format»), Program-WAV Launcher (периодический запуск произвольных программ или воспроизведение wav-файлов) и Fake Delete (без комментариев). Но больше всего мне понравились программы Message Manager и Y2K system checker.

Message Manager выдает стандартное окно сообщений Windows через заданный интервал или же по встроенному таймеру. Выбрав один из четырех вариантов оформления: сообщение об ошибке, информационное сообщение, подтверждение или предупреждение и задав свой текст, можно начинать «радовать» друзей и знакомых. Сообщи им о заражении компьютера вирусом, о скором выходе процессора из строя, о неудовлетворительных результатах измерения их уровня интеллекта и вообще обо всем, о чем только подскажет тебе твое извращенное чувство юмора. Укрась свое творение кнопками общей численностью до 9 штук и — отправляй!

Великолепные результаты дает использование Message Manager в комбинации с Program-WAV Launcher.



Ведущий рубрики — EvilOne (evilone@mail.ru)

Ну что, халявки хочешь? Ну вот и мы тоже подумали, подумали и решили, что пора бы уже начать писать о настоящей халяве, вещевой! Вобщем с этого номера мы вводим эту рубрику и будем постоянно давать тебе всякие разные ссылочки, на всякие разные сайтики, со всякими разными вещичками. Заполняй формы и жди посылок. Интернет все-таки крутая вешь!



1. Goddard DAAC
http://daac.gsfc.nasa.gov/elf-bin/elf_access_cdrom.ksh/screen=gob_entrance/test=3
Хит сезона! Целых 15 (пятнадцать!!!) дисков от NASA! Сами по себе диски интереса не представляют (хотя, может, кому и понравится, кто географией/экологией занимается), но вот коробочки... Не, ну вы только подумайте: одна коробка на шесть сидюков, одна на четыре, две по два и одна коробка для одного диска! По ценам Горбушки это рублей на 70 будет (минус два рубля, которые придется заплатить на почте). WARNING! В анкете нет графы City, так что город пишите в Street Adress. Диски получены!

2. Intel Corporation
http://developer.intel.com/DESIGN/1B3/INDEX.HTM
Еще один хит, но, в отличие от предыдущего, очень даже полезный. Вся эта радость состоит из трех дисков, на которых содержится весь сайт Интела для просмотра в оффлайне. Куча полезной информации обо всех новых (и не только) разработках этой компании, все таблицы по производительности процессоров и многое-многое другое. Ну и, наконец, эти диски будут приходить к вам каждые три месяца! Диски получены!

3. Algor
http://www.algor.com/videos/freedemo.htm
Один из первых экспонатов в моей коллекции. Включает в себя диск с оффлайновой версией сайта Algor, 20-ти минутную видеокассету по инженерной графике Escape from the Past II и кучу всяких бумажек. Не забудьте приготовить два рубля при получении посылки! Диск и кассета получены!

4. HyperStudio
http://hyperstudio.hyperstudio.com/prev.htm
Приятно оформленный сидючок с жиденькой брошюркой. Содержит немыслимое количество различных, но абсолютно бесполезных (для меня - точно) мультимедийных продуктов. Также на диске можно найти демоверсию самой HyperStudio плюс несколько полезных программ (Quick Time, например). Диск получен!

5. CapeSantaMaria
http://capesantamaria.com/moreinfo.shtml
Довольно большая посылка с видеокассетой о Багамских островах плюс просто таки куча всевозможной макулатуры (жаль, что теперь макулатуру не принимают - вот бы пионеры порадовались). Кассета получена!

6. Wayne-Dalton
http://www.garagedoorsafety.com/contactus2.asp
Это просто отпад! Шедевр человеческой мысли! Набор для защиты гаражных дверей! И это не важно, что весь набор состоит из одной таблички на проволочке с надписью WARNING (интересно, КАК ее надо прикрутить, что бы ее не скоммуниздили?), зато описание на четырех листах. Сие чудо было получено!

7. Creative Group
http://www.creativegroup.org/FORcode.html
Просто незаменимая в хозяйстве вещь. Целых 10 книжных закладок с умными изречения (типа «Любите природу, мать ваши!»). Есть возможность выбрать язык, на котором эти закладки будут написаны (хотя все равно пришлют на английском). Были получены!

8. AMM
http://www.amm.org/survey.htm
Клевая штуковина. А клевая она тем, что редкая. Выглядит как медальончик (есть предположение, что так оно и есть). На вид и на ощупь - железная. А судя по прилагаемой бумажке - еще и благословленная. Заказывайте, пока есть! Естественно, была получена!

9. Broadway
http://www.datx.com/broadway/contact.htm
Сидючок с софтиной для легкого и быстрого создания видео на PC. Теперь с этим самым видео можно делать все что угодно: на рабочий стол запихнуть, на веб страничку наклеить, в конце концов, какую-нибудь презентацию сварганить. Еще радует, что конвертик с диском в почтовый ящик опустили, и не пришлось за ним на почту топать. Был получен!

10. AT&T
http://www.att.com/traveler/tools/call_guide_form.html
Вообще-то, от AT&T можно было ожидать халявы и посолиднее... Хотя и эта брошюрка очень даже полезная. Например, вы узнаете, как пользоваться телефонной карточкой AT&T, узнаете, как выглядит телефонный кейпад в США, узнаете, что у земного шара есть временные зоны. Прямо энциклопедия какая-то (жаль, что размером с треть записной книжки)! Была получена и внимательно изучена!

13. RoyalDynasty
http://www.casinodynasty.com/dynasty_free.htm
Виртуальное казино на диске. Очень приятное графическое и музыкальное оформление. Содержит такие игры, как рулетка, блекджек, видеопокер, слот-машины и многие другие игры (не знаю, как они будут по-русски), причем играть можно и на реальные деньги (много ли таких лохов найдется?)! При заполнении анкеты у вас есть шанс выиграть 25 условно зеленых единиц! Огорчает лишь присутствие на этом диске «трехмерного» казино с графикой конца восьмидесятых. Диск был получен!

12. Congos
http://www.cognos.com/promotions/promotions_reg.html
Жутко полезный диск для бизнесМЕНТов. На нем можно найти информацию о фирме, о ее партнерах, всякие демо-версии программного обеспечения, видео, анимацию и много чего еще (чего еще - сам не знаю, так как диск запускать лень). Также можно в довесок заказать еще две книжки (тоже про бизнес). Было получено!

13. Tldm
http://www.tldm.org/Info.htm
Еще одна религиозная фенечка типа «медаль благословленная» плюс буклеты с информацией. Получена не была.

14. HearLandFunds
http://www.heartlandfunds.com/gift.html
Коврик для мышки. Пока еще не прислали.

15. Pennsylvania
http://www.dep.state.pa.us/dep/deputate/airwaste/wm/recycle/Mousepad/freebies.htm
Еще один коврик для мышки (а лыж для тараканов у них нету?). Тоже пока еще не прислали.



Что такое халява и зачем она нужна

Сразу хочу сказать, что здесь пойдет речь только об одном (но самом лучшем!) виде халявы — халяве вещевой. Характеризуется тремя признаками:
1. можно потрогать руками;
2. абсолютно ничего вам не стоит;
3. в 9 и 10 случаев еще и абсолютно бесполезна (хотя это спорно).

Сей вид чаще всего встречается на бескрайних просторах Интернета, причем чаще всего в североамериканской его части. А точнее говоря, в USA (и прочих странах fu@#ing NATO) обитают совершенно зажравшиеся фирмы, которым некуда девать деньги и которые рассылают образцы своей продукции во все страны мира. Но прикол вот в чем — денег-то они за это не требуют!
Сразу возникает вопрос: «Зачем они это делают?». А все очень просто — это у них такой вид рекламы. Они считают, что если вы получите от них, например, демо-версию какой-либо программы или тот же кусок мыла и причем еще бесплатно, то вы, в знак благодарности, побежите в магазин за полной версией этой проги и всю свою оставшуюся жизнь будете мыться только их мылом. Ну-ну... Наивные, как пряники. Может в других странах это проходит, но только не в России.
Ладно, теперь вопрос намбер два: «Зачем нам это нужно?». Ну как, зачем? Во-первых, это бесплатно, во-вторых, нет ничего интереснее, чем идти на почту с извещением (это прям как беспроигрышная лотерея — не знаешь, что тебе достанется на этот раз), ну и, в-третьих, заказывая халяву, мы тем самым разоряем вышеперечисленные страны (доставка в Россию стоит минимум две условно зеленые единицы, и, при учете громадного числа халявщиков, мы получаем приличную сумму).
А теперь разберемся, как заказать эту самую халяву. Как минимум, нужен один компьютер, оснащенный доступом в Инет. Если с этим проблем нет, то выбираем любую из ссылок, пишем ее в браузере, нажимаем Enter. Получаем анкету, которую нам предстоит заполнить.

Как заполнять анкету

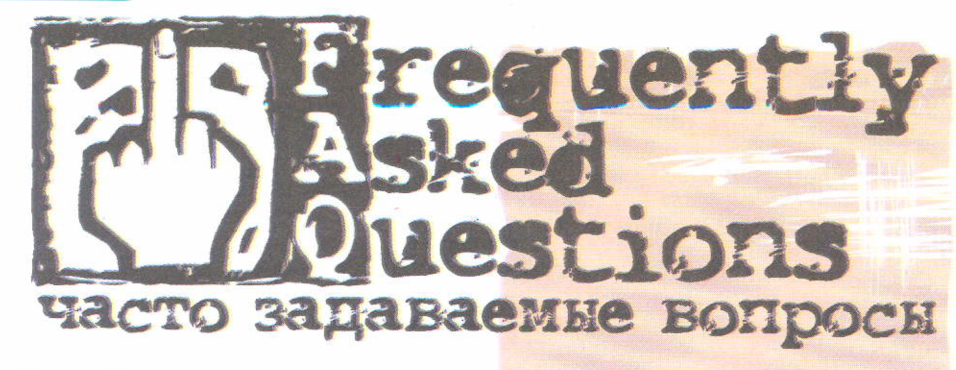
Первое и самое главное — пишите свои реальные данные (ФИО и адрес), в противном случае, по прибытию посылки на почтовое отделение, вам ее не выдадут! Второе — анкету надо заполнять английскими буквами!
Вот наиболее точный транслит русско-английского алфавита:

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т
A	B	V	G	D	E	ZH	Z	I	Y	K	L	M	N	O	P	R	S	T

У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
U	F	KH	TS	CH	SH	TSH	нет	I	'	E	YU	YA

Для примера беру с полки первую попавшуюся книжку (DOOM: По колено в крови), открываю любую страницу: «...Однако даже после того, как мозги Билла, перемешанные с кровью, замызгали пол коридора, его тело продолжало двигаться...». В транслите это выглядело бы так: «...Odnako, dazhe posle togo, kak mozgi Billa, peremeshannie c krov'yu, zamizgali pol koridora, ego telo prodolzhalo dvegat'sya...». Вот таким вот макаром вам придется писать ваше ФИО и название улицы.
Обычно в анкетах встречаются следующие графы:
First name — ваше имя (например, Vasiliy).
Middle name — ваше отчество. Встречается довольно редко. Принято обозначать одной буквой (первой) с точкой (V.).
Last name — ваша фамилия (Pupkin).
Company или Organization — фирма или организация, где вы работаете. Эту графу очень желательно заполнить, так как в этом случае ваши шансы получить халяву значительно возрастают. Название фирмы можно писать любое: хоть существующую, хоть — нет. Но лучше, конечно, придумать оригинальное название, например «Tabyretka Inc.».
Title — должность. Тут надо писать что-нибудь посолиднее, типа президента, директора или менеджера (Director).
Street Adress 1 — полное название вашей улицы, номер дома, корпуса, квартиры. Ни в коем случае нельзя писать что-нибудь типа: Mykhosranskaya yl. dom 6, kor. 6, kv 6! Улица обозначается как str., номера дома/корпуса/квартиры пишутся через черточку. А вот всякие «проспекты» и «бульвары» придется писать транслитом (Mykhosranskaya str. 6-6-6 или Mykhosranski prospekt 6-6-6).
Street Adress 2 — здесь ничего писать не надо. Это только у буржуев по два адреса.
City — город (Moscow).
State — типа штата. Для России надо писать RU, для Украины — UA, для других стран — поинтересуйтесь на почте.
Country — страна. Обычно присутствует менюшка с выбором, если нет, то пишите вручную (Russia).
ZIP (Postal Code) — почтовый индекс. Так как эту графу надо заполнить обязательно, то не лишним будет сходить на почту и уточнить индекс (101000).
E-mail — мыло. Желательно заполнить, так как иногда может придти письмо от фирмы (ну, например, почтовый адрес уточнить или объяснить им, для чего тебе нужна эта халява) (vasya@nuBa.net).
Phone — телефон. Написать, конечно, стоит, но лучше чей-нибудь чужой (например, соседа). Причем писать желательно с кодом страны и города (7-095-6661313).
Fax — факс. Лучше не заполнять, а то вдруг еще нафаксят какую-нибудь гадость (n/a).
Comments — ваши комментарии, предложения, замечания. Напишите что-нибудь типа «Thank you very much!».
Заполнили анкету, нажали кнопку «Send». Теперь надо подождать недельки 3-4, периодически проверяя почтовый (который НЕ e-mail) ящик на наличие извещения. При обнаружении оного его полагается заполнить вашими паспортными данными и отнести в ближайшее почтовое отделение. Там сверят данные на вашем паспорте (загранпаспорте) и извещении и выдадут вам вашу желанную халяву!
Что можно сделать с халявными дисками, если их уже некуда девать?
1. Самый блестящий способ. Можно украсить ими стенку — они красиво отражают. Все настоящие хакеры только так и делают. :)
2. Отреставрированный способ — из ASR FAQ. Возьмите будильник. Снимите стекло и стрелки. Оденьте сидюк. Оденьте стрелки. Ура! Модный счетчик времени готов.
3. Примитивизм. Знаете, что такое «too hot to handle»? Это сидюк в микроволновой печи.
4. Греческая народная игра — дискобол. Вариант — пляжный дискобол. Но на пляже, имейте в виду, — сидюки боятся сырости. :)
5. Голливудская улыбка. Засунуть сидюк в рот и улыбаться весь день Широкой улыбкой.
6. Праздничный способ. Сидюками можно украшать елку на новый год. Или на 1 мая — по вкусу.
7. Просветительский способ. Сидюки можно использовать в школе на уроках черчения как циркуль фиксированного радиуса.
8. Бухгалтерский способ. Взяв немного проволоки, из некоторого количества сидюков можно сделать счеты.
9. Философский способ. Можно смотреть в дырочку на мир. А лучше в зеркало. Вы себя узнаете?
10. Медицинский способ. Знаете у врачей УГН (ухо-горло-нос, отоларинголог) есть такие зеркальца с дырочкой на глаз. Только сидюк надо погнуть. Для фокусировки. Тогда можно будет заодно принимать программы НТВ+.
11. Спортивный способ. Трэки сидюка можно использовать как беговые дорожки на тараканьих бегах.
12. Оборонительный способ. Если на вас напали в подворотне — разломите сидюк пополам и защищайтесь! Или можно быстро обгрызть в нужную форму и использовать ака бумеранг. Если получится — приз поездка в Австралию. В один конец. Обратно — вплавь.
13. Хит киберпанковской моды! Используйте сидюки как серьги. И для пирсинга вообще — каков простор для фантазии.
14. Кидать в почтовые ящики. То-то удивятся соседи! Особенно если ящик таки удастся сбить. Если не получится — возьмите гирю вместо сидюка.
15. Нельзя оставить без внимания HP (не HomePage и не Хьюлетт-Паккард, а Новых Русских). Можно использовать сидюки для тренировки растяжки пальцев. А вы пробовали садиться пальцами на шпагат?





Как избежать перегрева компьютера летом?

Если процессорный радиатор с вентилятором подобран и установлен правильно, то проц перегреваться не должен. Шлейфы рядом с вентилятором расположи так, чтобы они туда не попали случайно. Отодвинь монитор и системный блок подальше от стены, чтобы дать свободный доступ воздуху. Не закрывай всякой ...мойкой щели в корпусе монитора. Основная проблема — пыль. Накапливаясь внутри электроники, она пригорает и уплотняется. Такой слой пыли очень хороший теплоизолятор. Все электронные элементы оказываются в шубе из пыли. Зимой это мало влияет на их работу, а вот летом это все начинает перегреваться, а если еще и высокая влажность, то что-то может сгореть.

Как почистить монитор от пыли?

Прежде всего, его надо открыть. У многих мониторов достаточно хитрый замочек. Не надо прилагать силу, нужно просто немножко подумать (этот способ можешь попробовать еще где-нибудь применить). После того как монитор открыт, нужно его аккуратно пропылесосить. Не используй при этом щетку, постарайся как можно меньше прикасаться к плате. Очень легко сбить множество настроек, таких как фокус и цветность. Восстановить их без схемы монитора будет большой проблемой, т.к. пока ты найдешь нужный подстроечник «методом тыка», собьется все остальное. Вообще открывать монитор можно только минут через 20 после его отключения. Подожди, пока разрядятся емкости. Пытаться лазить во включенный монитор — специфическое удовольствие, на трубке может быть от 25 до 50 киловольт. То, что ты сам в порошок превратишься — это ерунда, а вот сгоревший дисплей жалко. Особым дарованиям рекомендую сдавать своего любимца на чистку в мастерскую. Все-таки новый монитор выйдет дороже.

Как почистить системный блок от пыли?

Открываешь, пылесосишь. Главное, не забудь протереть жесткий диск. Многие про это забывают, но перегрев винчестера может вызвать серьезные сбои в его работе. Если тебе пришла в голову идея разобрать его и протереть блины, то медицина в твоем случае бессильна. Более всего пыли набивается в блок питания. Его придется разобрать. Когда будешь собирать назад, все винты должны быть на месте, затяни их потуже. Иначе компьютер будет тарахтеть как трактор, когда вибрации с вентилятора разболтают крепежи.

Как настроить чувствительность приемника и передатчика моего модема?

У современных модемов за чувствительность приема и передачи отвечают соответствующие регистры памяти модема. Запись в регистры обычно ведется через окно терминала. О назначении регистров твоего модема ты можешь узнать из документации к нему. Выбирая чувствительность на прием, проверяй, как твой модем узнает сигнал занято и свободно. После того как добился устойчивого распознавания занято/свободно, смотри, как меняется скорость. Естественно, лучше поставить передачу на максимум, но слишком большой ток может повредить АТС. Может случиться так, что после этого твой телефон отрубится, и домой придет усатый дядя с пассатижами.

Что такое телефонный фильтр к модему?

Модем обладает высокой чувствительностью, но, повышая ее, ты повышаешь и чувствительность к шумам. Часто бывает полезно поставить в каждую линию перед телефонным входом модема по сопротивлению. Иногда это позволяет посадить шумы малой амплитуды и чуть-чуть улучшить качество связи (врагам показывай эту страницу журнала и ставь сопротивление 1 МОм — связь у них будет супер!). Обычно параллельно резисторам ставят катушки дросселей, чтобы создать активное сопротивление фильтра. Бывают и более сложные схемы фильтров с внешним питанием. Но они не намного эффективней.

Что делать, если повисает клавиатура?

Такое бывает, если кривая операционная система. Если систему ты менял, нет никаких конфликтов с драйверами, то, скорее всего, кейборда просто отходит. Отключи клаву от компа. Развинти ее (не трусь), я это сделал только что на ходу. Как видишь, еще пишу, правда без кнопок, тыкаю в резинку пальцами. Вынь конектор шнурка из платы в клавиатуре. Теперь прозвони каждый провод, при этом шевели места частых сгибов. Если на прозвоне шнурок не устойчив, то попробуй удалить хирургически места, где он отходит. Но лучше поменяй весь шнур. Если не удастся купить новый, то его легко сделать из клавиатурного удлинителя. Просто отрежь один разъем и припаяй туда конектор.

Есть ли переходник для мыши COM на ps/2?

Такие переходники, конечно, есть. Но не всякий мышиный чипсет потянет ps/2. Обычно это можно определить только экспериментально. Дешевле обойдется просто купить мышь на ps/2. Был один приятель, который решил перепаять микросхему в мыши. Представляешь, все работает, да вот только контроллер, который умелец смастерил из русских микросхем, в мышь не влезает. В корпус XT он тоже не влезает. И вообще нужен холодильник для того чтобы его охлаждать и большой трансформатор, ведь мощности родного питала не хватает.

Полезен ли адреналин?

Адреналин вырабатывается в экстремальных ситуациях, таких как драка (в Half-Life), бегство (с перестрелками и выкрикиванием матер-

ных выражений), секс (особенно в извращенной форме) и пр. Он расширяет сосуды, ускоряет ритм сердца, учащает дыхание, чтобы подводить к твоим мышцам больше кислорода. Но если ты сидишь на стуле перед монитором, то мышцам вовсе не нужно так много кислорода, и тут адреналин может причинить вред.

А если ты откроешь мой любимый медицинский справочник бабушки-врача, то узнаешь, что адреналином можно даже отравиться: «Симптомы острого отравления адреналином: Беспокойство, нервозность, предсердечная тоска, нарастающее учащение пульса и дыхания, повышение кровеносного давления и температуры, иногда гипергликемия и гликолозурия (лучше тебе не знать, что это такое — прим. авт.). В тяжелых случаях — затем рвота, острое расширение сердца, нитевидный пульс, отек легких, смерть от паралича сердца или дыхательного центра.»

Ну а в прочем адреналин, конечно же, полезен, правда, в дозах, не вызывающих острого отравления.

Не могу прочитать файлы Winword'a, хотя на другом компьютере они читаются

На другом компьютере просто более новая версия Word'a. Это финансовый MS-трюк. Был сделан расчет на то, что ламер не захочет мотать себе нервы и купит новую версию. Но, чтобы прочитать файл в старом Word'e, можно скачать себе конвертор с www.microsoft.ru или попросить твоих друзей сохранять файлы в старом формате. Хотя обычно бывает много мата, когда, например, студент приносит курсовую в последний день (препод уезжает на дачу с концами), и на экране у препода появляются пустые квадратики.

Как разбить диск на логические?

Это действительно сейчас очень актуально. Лучше, чтобы логический диск был не более 700mb, в этом случае будет эффективней использоваться дисковое пространство. Воспользуйся программой Fdisk, она бывает в пакете Dos и на системной дискетке Windows. Правда, после разбиения данные на винте не сохранятся, их придется где-нибудь заархивировать. Еще можно создать сжатый диск, но он хранится в виде файла, его можно случайно удалить. А ошибка может его вовсе запороть.

Почему после upgrade лампочки на системном блоке не горят?

Да потому что это не лампочки вовсе, а светодиоды! И если ты воткнул их шлейфы в мамку, нарушив полярность, то у тебя ничего гореть и не должно. Сгореть они, конечно, не должны, но могут. Если ты поменял полярность, но ничего не горит, проверь по схеме, туда ли ты вообще их воткнул. Кстати, новый прикол: когда чинишь ламеру компьютер, поменяй местами индикаторы Power и HDD. Теперь можешь ему спокойно гнать, что винт у него все время крутится и потому нужно пореже включать комп, чтобы не сгорел. Моргания индикатора питания можно объяснить тем, что питательный блок у него особый: может скачки напряжения показывать. Мы ждем от тебя твоих собственных приколов.

Чем пахнут горелые чипы?

Голландской бараниной под пармезаном, запеченной в красном вине. :) Однажды я пришел в подвальную фирму менять битые китайские модули памяти. Когда продавец стал тщательно обнюхивать модули на предмет: «не сжег ли я их сам», у меня от смеха свело живот. Когда микросхемы вылетают, этого обычно не видно и не пахнет. Максимум, она может чуть-чуть оплавиться и то очень редко. Здорово воняет, если сожжешь сопротивление, оно еще чернеет. А если взорвется конденсатор, то валит белый дым и пахнет китайскими быстрорастворимыми супами в пенопластовых стаканах (такое бывает с некоторыми телевизорами и мониторами).

Что такое оптотрон?

Это связь светодиода с фотодиодом. Например, в твоей мышке есть две такие детальки в виде буквы «П», в которых крутятся колесики. Принцип работы такой же, как у турникета в метро: «есть свет, нет света». Именно поэтому когда на мышку светит летнее солнышко, она отказывается работать, впрочем, как и голова. Но внутри мышки ты можешь смастерить защиту от солнца из картона, если сделать это хорошо, то животное не будет бояться солнца. Оптотроны применяются еще в модемах и телеинтерфейсах, как усилители или фильтры, там они похожи на обычные микросхемы. Вообще оптотрон очень удобен, когда надо что-то посчитать, например, кол-во крупинок.

Что такое ps/2?

Мышино-клавиатурный порт, перекочевавший на ПК с ноутбука. Даже на самых старых лэптопах есть такой порт. На ПК к этому порту лучше подключать мышь, чтобы не занимать COM-порт. Правда, мышка на ps/2 стоит дороже обычной. Как известно, при включенном компьютере что-либо подсоединять к COM-порту рискованно. Так обычно горят или мыши или контроллеры. Ps/2 допускает подсоединение к нему устройств ввода, не выключая компьютера.

Как исправить ошибку в DirectX?

Ты никогда не пытался склеивать битую посуду канцелярским клеем? «Руками» это вряд ли можно исправить. Потом, ошибки бывают разными, и от этого должны зависеть твои действия. Самое надежное — взять версию постарше. Наши братья пираты обычно выпускают Full Reliese на полгода раньше самого производителя. Бывает, конечно, что пиратское творчество превосходит по качеству производителя. Но не стоит на это надеяться. Еще есть два способа для индивидов, у которых руки кривые:

1) Хирургический. Удаление лишних участков тела. Малоэффективен.

2) Терапевтический. Никогда не нажимай на кнопку Custom Setup. Пользуйся только установкой по умолчанию. Еще менее эффективен.

Как под Windows 95/98 винт форматнуть?

Элементарно! Перезагрузившись в режиме эмуляции DOS, набери команду lock, ответь утвердительно на вопрос «Yes/No». Теперь можешь смело набирать Format, и никто тебе ничего не скажет. Но если надо серьезно напакостить, разбей лучше винт на море логических Fdisk'ом. Ламер скажет спасибо.

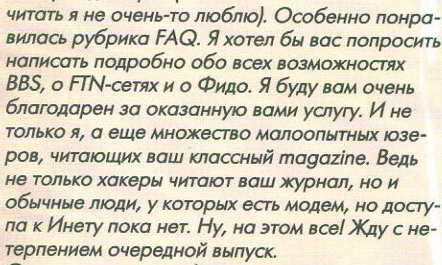
Доктор Добрянский

E-mail: *Dr.Cod@xakep.ru*

ё-mail™
письма читателей

Что-то много народу стало на нас наезжать. Типа «А чё вы токо из инета письма печатаете? А типа, если я на бумаге написал, то я че, типа отстой?». Да нет, конечно. Не отстой. И в этом номере мы решили опубликовать бумажные письма. Не все, конечно. Хотя, эту традицию мы продолжим и теперь будем публиковать и бумажные письма тоже. В общем те, кто писал нам старым, дедовским способом — наслаждайтесь. :)

От: Васильева Дмитрия, 141002, МО, г. Мытищи, ул. Станционная, Х-Х-Х.



Hi, Хакер!
Ну я прям не сдержался и написал вам! У вас просто RULLEZный журнал, хотя начал читать его с 3-го номера. И прочитал его от корки до корки (Хотя читать я не очень-то люблю). Особенно понравилась рубрика FAQ. Я хотел бы вас попросить написать подробно обо всех возможностях BBS, о FTN-сетях и о Фидо. Я буду вам очень благодарен за оказанную вами услугу. И не только я, а еще множество малоопытных юзеров, читающих ваш классный magazine. Ведь не только хакеры читают ваш журнал, но и обычные люди, у которых есть модем, но доступа к Инету пока нет. Ну, на этом все! Жду с нетерпением очередной выпуск.
Сверх-галактико-кибернетического-хакерско-юзеровсого-супер-журнала. :)

Ответ X:

Ну и Дима!
Ты видимо шпионил в нашей редакции. :) Нет, точнее наши люди шпионили у тебя дома. Знай, у нас длинные руки, ноги, пальцы и еще что-нибудь. Поэтому ты еще и письмо то не успел написать, а наши люди уже статью подготовили (стр. 20), о фидо в ней рассказали, и мы решили продолжить эту тему в следующих номерах со статьями о fnt-сетках, bbs-ках и прочем. Короче, приятель, ты просто попал в струю! Все, что ты хочешь, ты будешь находить на страницах X!
А по поводу сверх-галактико и т.д. ты загнул. Ну никак не хотят нас читать на Марсе. Что мы только не делали, а не хотят. У них там цензура и они только «Здоровье» и «Советы садоводам» читают. Ну ничего! Будем возить туда X контрабандой! :)

От: Зубова Алексея, 683012, Петропавловск-Камчатский, ул. Петра Ильичева, д. Х, кв. ХХ.

Здравствуйте, редакция X!
Журнал — класс!!! Но все дело в том, что у нас в городе приобрести X — проблема. Один раз мелькнул в «Союзпечати» и сгинул. Купить не успел, а очень, очень хочется.
Короче, есть ли шанс получать журнал по почте наложенным платежом или по каталогу? Если есть другие варианты, то скажите, пожалуйста, как я могу получать свой X. Хотелось бы получить №1, №2, №3 и так далее.
Наилучшие пожелания и творческих вам успехов. Долголетия нашему X!
С уважением, Алексей.

Ответ X:

Алексей,
Ты не первый и по ходу не последний, кто задает нам этот вопрос. Да, к сожалению, пока X можно купить только в розничной продаже. Но! Супер-супер-супер! С января, мы открываем подписку, и тебе не надо будет больше подбегать с автоматом к киоску и отстреливать купивших последний номер, чтобы потом, смыв с него пятна крови, нервно читать под одеялом с фонариком, постоянно отбиваясь от других желающих.

От: Леонида Звягина, 117321, Москва, ул. Профсоюзная, д. 140, корп. 3, кв. 124.

Здравствуй, X!
Я читаю каждый номер вашего журнала от корки до корки и всегда с нетерпением жду нового номера.
Спасибо, что вы есть!
У меня просьба: разместите в рубрике «ё-mail» мое объявление:
Привет всем!
Меня зовут Леонид, мне 16 лет. Я хочу найти приятелей по переписке. У меня много интересов в жизни. Люблю компьютерные игры, стратегии, RPG, гонки. Пишите! Отвечу обязательно!

Ответ X:

Леня!
Супер, что ты у нас есть! Если тебя наш журнал так прикалывает, значит ты — такой же клевый чувак, как и мы! :) Мы тебе напишем обязательно, как только появится свободная минутка. Да и другие пацаны, которые читают X, тебе мыльнут пару мессаджей! На самом деле, мы получаем много писем, где ребята просят нас опубликовать их адрес и небольшую объяву. Да не вопрос, мужики! Все будет! Вот соберемся и откроем рубрику «объявы», которая будет ваша! Будете там друг другу мессаджи кидать.

От: Баклажана, LV-3327, Латвия, Кулдийгский район, п. Скрунда-1, ул. Но..... (не читается), дом Х, кв. ХХ.

Hi, Хакер!
Очень рад твоему появлению!
Отдельный привет доктору Прозвонкину! Хоть он и дурень, но пишет крутые статьи. А дурень потому, что использовал чип 155ЛА3, для этого приборчика, который телики глушит. Для того, чтобы собрать его, мне пришлось сломать свой ZX-Spectrum! А вообще, спасибо тебе Звонок! Этот прибор сорвал экзамен по русскому языку!!!



Привет главному сис-админу Дэну Шеповалову! You are very COOL!!!
Спасибо тем, кто создает этот magazine. Хоть одна отдушина в этом дерьмовом военно-космическом городке. Хотя наш город и маленький, но людей, сутками сидящих за компьютерами хватает. Один мой журнал за Февраль уже прочитало около 10 ламеров-школьников и 7 чайников-офицеров.
Спасибо всем!
P.S.: А Лариска силиконовая сосиска и впрямь — отстой!
P.P.S.: В Латвии ваш журнал дорогой. Около 6-7$!

Ответ X:

Кстати, к нам приходит много писем от людей, которые живу в военных городках или служат в армии.
Мы тут подумали, подумали и решили, что армия уже наша, осталось взять телеграф, телевидение, мосты. :)
Тут Доктор Прозвонкин долго плакал над твоим письмом. Сволочь я — говорит — заставил парня комп разобрать! Но когда мы достали из конверта телефонную карточку, которую ты прислал, то он успокоился и решил создать новый супер-мега-ультра прибор, который будет глушить телефоны-автоматы и изменять сигналы «занято».
Лариска действительно отстой. Правда до сих пор к нам приходят тонны писем, в которых всякие там обморозки продолжают заявлять, что Лара — единственная девушка в их жизни и, что они хотят, чтобы она родила им ребенка. Идиоты!
По поводу цены на журнал ничего хорошего сказать не можем, к сожалению. Это не от нас зависит. Мы и так печатаемся на российской бумаге, не делаем CD, и все только для того, чтобы не поднимать цену. А продавцы в Латвии просто обнаглели (в Москве журнал стоит 30 руб.)! Предлагаем их посадить на электрический стул, после повешения и четвертования, а затем расстрелять! :)

От: Александра Попова, 117593, Москва, ул. Айвазовского, д. Х, кв. ХХХ.

Приветище, X!!!
Вот вам мои советы, как замучить неопытного пользователя:
1. Напихать в папку «Автозагрузка» кучу разных ярлыков от разных программ (Word, Excel, стандартные игры и т.д.). Ярлыки удобнее всего взять из папки «Программы», в «Главном меню». :)
2. Изменить скорость двойного щелчка мышки

Самое дурацкое письмо номера

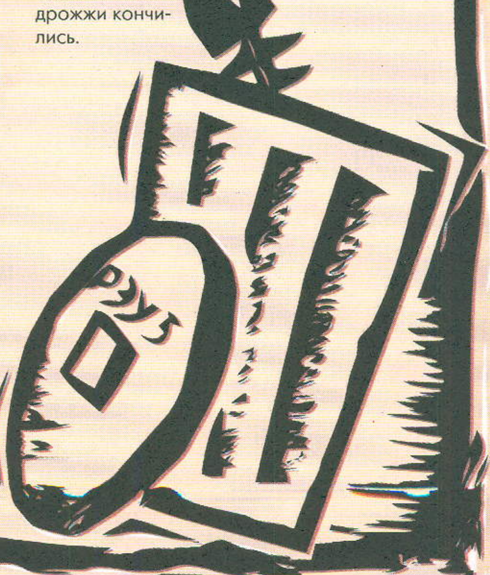
От: А. Щербаков. Обратного адреса нет.

Здравствуйте создатели— издатели журнала «Хакер».
Увидел ваш журнал на прилавке, купился на название и не пожалел 30 кровных рублей, о чем сейчас жалею. Не хочу распространятся почему ваш журнал мне отвратителен, так как для таких как вы понятия о морали, нравственности и простой порядочности просто не существует. Вместо того чтобы писать о новейших компьютерных технологиях (а журнал с названием «Хакер» обязан об этом писать) в 3-м номере я прочитал интервью с представителем современной индустрии шоу-бизнеса. Честно говоря, я не знаю, где вы выкопали этого заносчивого исполнителя по кличке Грув. Я до этого о нем ничего не слышал, да и большинство читателей, уверен, тоже ничего о нем не знают. Хотя сейчас так называемые звезды шоу-бизнеса плодятся как грибы. Предположу, что этот Грув близкий родственник или знакомый сотрудников редакции. Так почему же не помочь родному человечку? Возьмем интервью, а читатель все скушает. Вот ваша логика. Дальше — больше. В разделе «Заподлостроение» вы учите, как довести старушек до инфаркта и как заставить их «копаться в дерьме». Очень хорошо. Отличное занятие для настоящего хакера. Вместо того чтобы изучать языки программирования, повышать квалификацию вы советуете молодым ребятам, интересующимся компьютерами, сыпать в бак с дерьмом дрожжей.
То, что вы оскорбили чувства миллионов верующих, опубликовав свое гнусное «Стратегическое Евангелие» я уже молчу.
По поводу вашей анкеты. Один из вопросов звучит так: «Если ты располагаешь доступом в Интернет, посещаешь ли ты какие нибудь другие вебсайты кроме порносайтов?». И варианты ответов: 1) да, я захожу не только на порносайты , 2) нет, я захожу только на порносайты. Интересно, зачем вам такая информация? Не собираетесь ли вы открыть собственный порносайт? Вы, конечно же, будете отрицать это. Но для умного человека знакомого с наукой под названием «Логика» это очевидно. Тогда уточните, когда нам следует ожидать ваше порнодетище? Уверен, что оно сможет поразить всю компьютерную общественность своим цинизмом и непристойностью.
Вы можете задать мне вопрос — зачем я все это вам пишу? А затем, чтобы вы знали, что в России есть люди, не нуждающиеся в ваших скользких шуточках и пошлостях, вроде обозначения «ХЗ» в графе «Издатель» в рубрике «Скоро». И, слава богу, Бивисов и Батхедов не так много как вы думаете, несмотря на титанические усилия вас, и вам подобной бульварной прессы.
За сим разрешите откланяться.

Мл. научный сотрудник МГУ им. Ломоносова
К.м.н., доцент А. Щербаков

Ответ X:

Вот письмо так письмо. Даже не знаем, как ответить то. Придется всю правду — матку (извините за скользкое выражение). Действительно DJ GROOVE двоюродный племянник нашего любимого Шикеля Грубого. А ради светлой памяти Ш. Грубого, что только не сделаешь. Вот и протолкнули парня. Да так сильно протолкнули, что ровно через 10 дней после выхода X с интервью с Грувом он (Грув конечно) получил национальную премию «Овация» в номинации «За достижения в области новой музыкальной культуры». А для любого умного человека, знакомого с наукой под названием «Логика», понятно теперь, как и где делаются звезды шоу-бизнеса и как даются премии. Для всех остальных поясняю — делаются и даются они руками сотрудников **X**. Нашими вот ручками.
Теперь о порносайте. Опять угадали, дорогой товарищ Щербаков. Делаем сайт. Но зачем Вы, человек с «понятием о морали и нравственности» хотите знать, когда он откроется, мы так и не поняли. Неужели хотите заглянуть. Тогда милости просим. Когда откроется сайт пока секрет.
По поводу обозначения «ХЗ». Оно расшифровывается как «Хакер Знает». А вы что подумали? Есть другие варианты? Напишите, нам очень интересно.
В своем письме вы пишете, что «Бивисов и Батхедов не так много, как вы думаете...» Опять все правильно. Бивисов и Батхедов всего 2: один Бивис и один Батхед. Честно говоря, мы так всегда и думали. А 30 рублей мы вам обратно вышлем, чтоб вы не жалели. Оставьте адресок.
Пожалуй, на этом все, а то нам еще в магазин бежать — у нас опять все дрожжи кончились.



на высокую, поменять установки на «для левши», сделать шлейф курсора мышки.
3. Скорость мерцания курсора изменить на самую низкую.
4. На вкладке оформления рабочего стола размер значка изменить на 16, шрифт системы заманить на английский или лучше на символьный.
5. Файл logos.sys удалить, на его место скопировать logo.sys и переименовать его в logos.sys.
6. Параметр screen saver'а поставить на 1 минуту.

Ответ X:

Саша! Радость ты наша!
Ну вот, хоть один нашелся, кто не просто пишет какие мы крутые или какие мы отстойные, а что-то предлагает, думает, изобретает. Эх... почему же так мало подобных людей? Вот, человек 10 минут подумал, собрал часть припасенных заподлянок и прислал нам. И нам приятно и другие читатели рады. В общем смотрите, мужики! Вот он, наш любимый читатель! Он такой же как мы. Тоже не может сидеть спокойно, тоже придумывает всякие приколы и не молчит, а рассказывает о них другим. Спасибо.

От: P.A., 142711, МО, Ленинский район, п/о петровское, д. X, кв. X.

Привет X!
Пишет тебе юзверь, который любит чего-нибудь поломать и не любит платить за софт. Комп у меня не слабенький: PII233/32 Mb/4,3 Gb/ATI XPERT & WORK 8 Mb. Но больше всего меня в нем не устраивает Video. Хоть у меня и акселератор ATI 3D RAGE PRO 8Mb, но он меня не устраивает. Я очень хотел бы чтобы в моем любимом журнале было написано, как заставить видеокарту, да и всю систему, работать быстрее.
Хотелось бы сказать, что одной из приятных отличительных особенностей X является то, что у вас «почти» отсутствует цензура. МЕНЬШЕ ЦЕНЗУРЫ!
*P.S.: 100% куплю следующий номер **X**.*

Ответ X:

Привет, P.A. (Наверное, ты — ОмонРА, египетский бог :))
Ну что тебе сказать?Мы подумали, посоветовались, и решили: «А действительно! Какого черта наши читатели работают на тормозящих тачках? Пора уже объяснить народу как увеличивать производительность машины и железяк». Вообщем в 6-м номере мы обещаем тебе статью про оптимизацию системы и увеличение быстродействия. И про видеокарточки тоже расскажем.
А о цензуре ты не прав. Что значит «почти»? То есть она у нас все-таки есть? Нет. К нам тут один крендель пришел и говорит: «Я типа цензурой заведую. Хотите, я и у вас поцензурю? Всякие одному мне ведомые вещи буду вырезать из журнала, слова заменять, умные, никому не понятные фразы, вставлять». Ну мы как все это дело услышали, так схватили бейсбольные биты и пинками этого перца вытолкали. А ты говоришь «почти»!

Главный хуморист – Даниил Шеповалов (FIDO: 2:5030/548.24)

Пресс-релиз

От редакции:
Мы не являемся ярыми противниками продукции Microsoft. Мы, в отличие от многих других людей, не любим наезжать на Винды. Да, там много багов, да, система не совершенна, однако все поливают Винды разной матерщиной, однако ВСЕ ими пользуются! Знаешь, что прикольнее всего? Обычно больше всего наездов идет от людей, которые никогда в жизни не сидели под Unix'ом или OS/2 (вот уж где гимор-то!) и только потому, что никогда в жизни не то что в Юниксе, в ДОСе-то не разберутся. Откровенное ламо поливает все подряд. Ну ты же сам знаешь, кто такие ламеры – люди, которые выдают себя за хакеров, не являясь таковыми. Ну так вот, я тебя уверяю, те, кто больше всего орет «MustDie!» и подобное – не отличат RedHat от FreeBSD, а Solaris для них вообще непонятное слово. Но когда к нам пришел этот шедевр, мы не могли его не напечатать, уж больно прикольно. В общем, читай сам.
P.S. А систему себе ставь – Линукс (дома RedHat, а на сервере FreeBSD). ☺

Administrator (uin#19909133)

Вниманию постоянных покупателей программных продуктов фирмы Microsoft!
Объявляется о выпуске новой операционной системы Windows'99! Если Вы – постоянный покупатель программных продуктов фирмы Microsoft – то можете приобрести эту версию по цене вдвое большей розничной. Но, повторяю, этим преимуществом могут воспользоваться только зарегистрированные пользователи программных продуктов Microsoft и только по предварительной записи через Internet! Те же, кто не являются постоянными пользователями продуктов фирмы Microsoft, могут приобрести новую операционную систему по розничной цене у наших дилеров на Митинском рынке и у ДК Горбунова.
Внимание! Если Вы собираетесь перейти с другой платформы (OS/2, Unix, Silicon Graphics etc) на Windows'99, то вы получаете наш программный продукт бесплатно, поскольку все равно на него перейти не захотите.
В комплект поставки Windows'99 входит:
• револьвер с одним холостым патроном на случай, если Вы захотите застрелиться после использования нашего программного продукта. Боевые патроны Вы сможете приобрести сразу после регистрации в качестве зарегистрированного пользователя продуктов Microsoft.
Вниманию дилеров:
дилерам Windows'99 поставляется автомат Калашникова либо Узи на выбор. OEM партнеры фирмы Микрософт, как всегда, окажутся в наиболее выигрышном положении: они получат для этих целей танк Mi-8.
• новая клавиатура с новой (1999 года) раскладкой клавиатуры от Windows. Зарегистрированные пользователи имеют преимущество в постановки на очередь для операции на искривление рук для более полного и правильного использования нашей новой клавиатуры! Дилеры Windows'99 без очереди принимаются на операции по ампутации кистей рук и ног в стоматологической больнице, оборудованной только оборудованием компании Microsoft. OEM партнеры фирмы Микрософт могут рассчитывать на прижизненную кремацию в центральном крематории Microsoft.
• новый корпус компьютера, в который вмонтирована кровать на случай, если Вы захотите вздремнуть во время очередной переинсталляции Windows'99. Время инсталляции Microsoft Windows'99 значительно увеличено! И это при огромном снижении полезной информации!
• оптоволоконная мышь Microsoft Rat'99 с новым шариком внутри – кубической формы – разработка фирмы Microsoft. Мышь имеет 102/103 клавиши, из которых 100/101 – клавиши «Microsoft». Для желающих в стоматологической больнице Microsoft производится операция по приращению недостающих 95 пальцев, необходимых для работы с новой мышью. Это только для зарегистрированных пользователей продуктов фирмы Microsoft! Дилеры Windows'99 и OEM партнеры Microsoft получат мышь Hot Cat'99 и Hot Dog'99 соответственно с 356 и 1024 кнопками соответственно. К сожалению, в связи с недоработками в конструкции новых мышей, передвигать их относительно коврика для мыши запрещено, поскольку может быть поврежден оптоволоконный кабель, который в стандартном комплекте поставляется 15 см. Зарегистрированные пользователи могут приобрести удлинитель 1, 2 или 4 километра. OEM партнерам Microsoft гарантируется прокладка двух километров оптоволоконного кабеля под землей.

Требования к компьютеру для работы под Windows'99:

• Оперативная память, не менее – 1024 Мегабайт. Впрочем, оперативной памяти может не быть вовсе, поскольку Windows'99 все равно ее не использует.
• Жесткий диск, не менее -16 Мегабайт. Кэш 1-го, 2-го, 3-го и 4-го уровней не более в сумме -1024 байт
• Версия ДОС – PC DOS 1.0 и старше, поскольку под MS DOS Windows'99 может работать нестабильно.
• Процессор – счетверенный Pentium III рекомендуется, строенный – минимум, поскольку при худших вариантах своп не будет достигать максимального значения до повисания компьютера.

Рекомендуемые минимальные параметры компьютера для работы с Windows'99:

Мышь – Microsoft Mouse
Джойстик – Microsoft Joystick
Клавиатура – Microsoft Keyboard
Монитор – Microsoft Monitor
CD-ROM – Microsoft CD-ROM
HDD – Microsoft HDD
FDD – Microsoft FDD
Процессор – Microsoft Processor
Motherboard – Microsoft Motherboard
SB – Microsoft Sound Blaster
FaxModem – Microsoft Faxmodem
Впрочем, если одно или несколько из вышеназванных устройств работать не будет, попробуйте приобрести аналог у других производителей – уж он-то должен работать точно! А негодный можете выбросить – он все равно не пригоден для работы с программными продуктами фирмы Microsoft.
Для наилучшей работоспособности Windows'99 фирма Microsoft рекомендует Вам приобрести Своп-дисковод'99 (Microsoft Swap Disk Drive). От обычных жестких дисков MS SDD отличает улучшенное время свопирования (теперь гораздо дольше!), повышенная сбойность и главное – цена! Покупая комплект Windows'99 и Swap Disk Drive, Вы получаете скидку – 5000$! Это специальная 0.5-процентная скидка.

Преемственность Windows'99.

Windows'99 вобрал в себя все лучшее от предыдущих версий Windows: исправлены неработающие старые и добавлены новые баги, добавлено отсутствие поддержки новых типов устройств. Теперь не поддерживаются не только ска-

неры и CD-ROM'ы, но и принтеры, звуковые и видео платы, мониторы. Теперь неправильно определяется гораздо больше новых устройств, чем в Windows'98... Windows'95. Вместо морально устаревшей системы Plug-and-Pray внедрена новая — Plug-and-Cry! Введены возможности для использования системы, которая только разрабатывается — Плуг Энд Глюк (Plug And Gluck), теперь программа-просмотрщик Internet «Internet Explorer V» не только внедрена в ядро Windows'99, но и внедрена в корпус компьютера!

Для зарегистрированных пользователей осталась работать служба поддержки, которая, как и раньше, в случае, если у Вас что-либо на компьютере работает, за каких-то пару часов проверит, действительно ли Вы зарегистрированный пользователь, и если — да, то вежливо положит трубку.

Специально для Windows'99 разработан новый механизм OLE, который не только не совместим с другими программами и глючит с программами фирмы Microsoft, но и позволяет потерять требуемые данные, не выходя из программы, а также между частями одной программы.

33-битность

В Windows'99 использована новая революционная разработка — 33-битность. Введение 33-его бита нечетности позволяет добавить аппаратные возможности системных узлов Microsoft глючить к стандартным багам Windows'99. Мелочь, но приятно.

Исправленные ошибки

- исправлена ошибка предыдущих версий, из-за которой компьютер виснул быстрее, чем заканчивался своп. Теперь компьютер виснет только после полуторачасового свопинга! При этом блокируются все клавиши клавиатуры, кнопка Reset на передней панели компьютера и сетевой выключатель.
- исправлена ошибка, когда после окончания работы программы выводилось сообщение о недопустимой операции, якобы выполненной этой программой. Теперь сообщение о выполнении программой недопустимой операции выводится еще до начала ее работы.
- исправлена ошибка «остаточного окна», при которой на рабочем столе остается псевдо-окно от уже неработающего приложения и убирается открытием нового окна на этом месте. Теперь «остаточное окно» можно сцарапать с экрана монитора только лезвием!

Еще об ошибках

Раньше Microsoft регулярно выпускал апгрейды к Windows. Теперь этому пришел конец. Операционная система научилась сама делать апгрейды. Вы сами сможете в этом убедиться, увидев, как в 2000-ном году вместо Windows'99 получите Windows'00! Кроме того. Новейший модуль эвристического анализа позволяет Windows'99 самостоятельно отыскивать неработающие баги и добавлять новые, современные.

Недостатки

Есть у программы Windows'99 и недостатки. Один из них — Windows'99 не может работать на выключенном компьютере. Поэтому на компьютерах с установленной Windows'99 необходимо сетевой выключатель демонтировать, а кнопки Alt, Ctrl и Del — залепить лейкопластырем Microsoft AnyKeyPlaster. А для защиты от несанкционированного доступа применена новая системы защиты от незаконного доступа. Теперь, после внезапного обесточивания, после повторного включения компьютер работать не будет. Вообще. Аналогов такой новой системы пока нет. Хотя нечто похожее есть, например, в OS Warp: там после внезапного обесточивания требовалась ключевая дискета, которая должна храниться как можно дальше от компьютера.

Замечание

Три 33-битных компьютера, объединенных в Microsoft Net'99, образуют мощный 99-битный суперсервер Microsoft Server'99. Причем, если соединить их не «треугольником», а «звездой», Своп-фактор увеличивается в полтора раза! Но пока в целях совместимости с последующими версиями эта возможность недокументирована.

Ответственность

Фирма Microsoft не признает за собой ответственность за все убытки, причиненные программными продуктами фирмы Microsoft. Также не признается ответственность за убытки, причиненные действием смерча, тайфуна, селевых потоков, камнепадов, цунами, землетрясений, падением на землю метеоритов и других природных аномалий и катаклизмов, вызванных с помощью программных продуктов Microsoft. Запрещается неправильное использование Windows'99, то есть использование на включенном компьютере. Операционная система Windows'99 является Shareware только при условии распространения программного продукта в измененном виде до неузнаваемости путем исправления не менее 33% багов, входящих в состав программного продукта. Список багов Windows'99 Вы можете узнать на сайте *www.microsoft.com*.



10 мыслей из FIDO:

- Windows имеет всех, кто ее имеет.
- Нет повести печальнее на свете, чем повесть о заклинившем RESET'е.
- Не прощают ошибок женщины и тетрис на 9-й скорости.
- Мир становится все webанутее и webанутее!
- Компьютеры помогают решать проблемы, которые возникли с появлением компьютеров.
- Век живи — век RTFM, все равно LMD.
- Чем дальше в Сеть, чем фиг вернешься...
- Не все то Windows, что висит!
- Матричный принтер в горестный час каждой иголочкой радует нас.
- Наш DOOM — Россия!

НАШ DOOM РОССИЯ
НА ПРОЧНОМ ФУНДАМЕНТЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И ОПЫТА

TOP-20 хакерских фильмов 1999 года:

- Мастдай слезам не верит (Последний шатдаун)
- Сбрось маму с поезда (WIN95.CIH)
- Реаниматор (WIN95.CIH — 2)
- Семнадцать мгновений весны (WIN95.CIH — 3)
- Левый пакет (Ужас в онлайне)
- На игле (ICQ online)
- Каматозники (ICQ online — 2)
- Крутой нюкер (Левый пакет — 2)
- Пираты двадцатого века (Диски на асфальте)
- Тупой, еще тупее (В гостях у юзера)
- За несколько лишних фрагов (С BFG'кой наголо)
- От заката до рассвета (Будни сисадмина)
- В постели с Мадонной (Он взломал порносервер)
- Кровавый спорт (Последние фраги)
- Мастдай (Приказано: уничтожить)
- Кудряшка Сью (Он взломал порносервер — 2)
- Последний коннект (Не ломай провайдера)
- Сакс уполномочен заявить (Релиз Майкрософта)
- Доспехи бога (IDDQD)
- Через тернии к плюсам (Модератор возвращается)